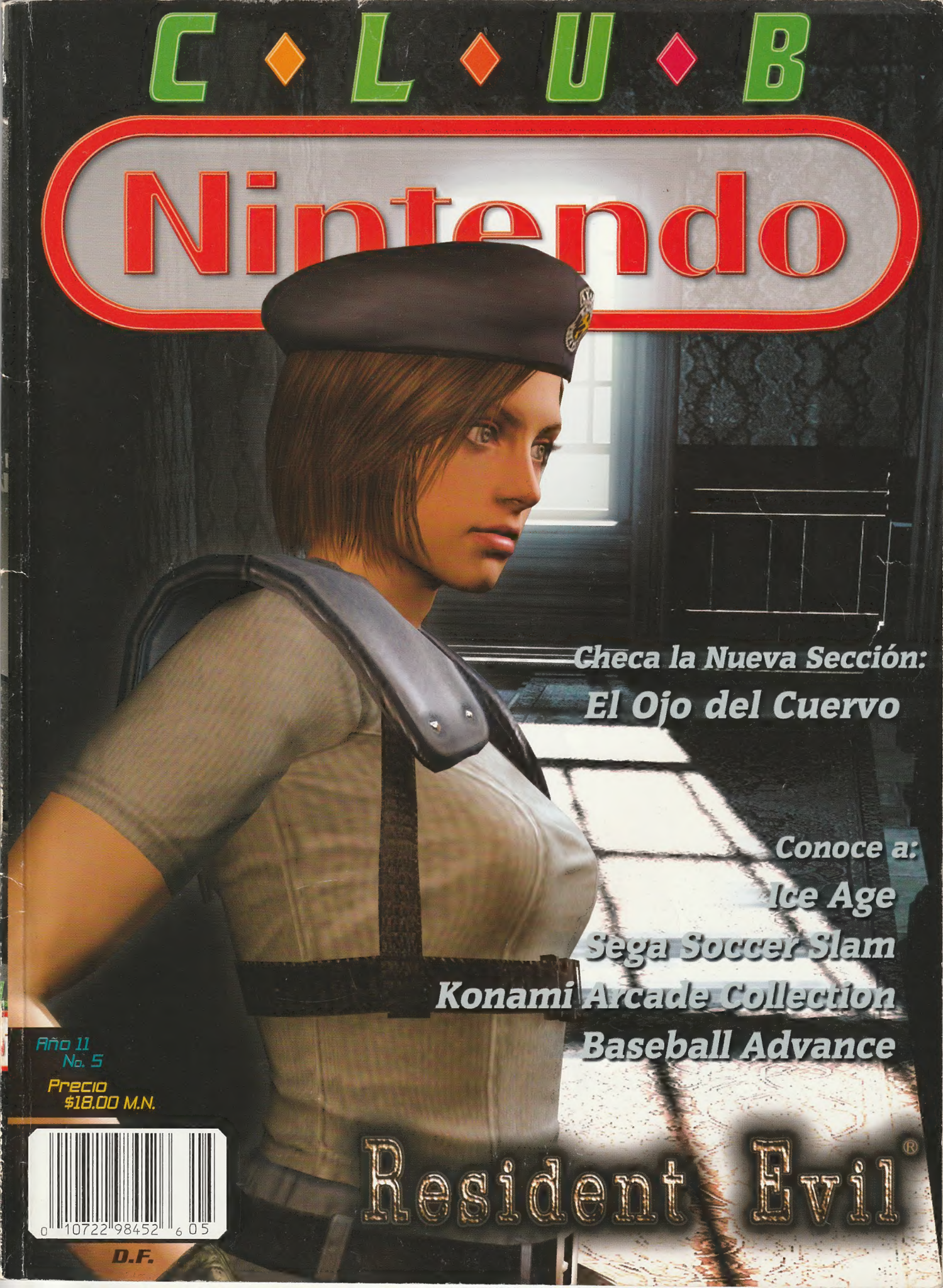
C·L·U·B Nintendo



Checa la Nueva Sección:
El Ojo del Cuervo

Conoce a:
Ice Age
Sega Soccer Slam
Konami Arcade Collection
Baseball Advance

Resident Evil®

Año 11
No. 5
Precio
$18.00 M.N.
0 10722 98452 6 05
D.F.

PARA LOS QUE BUSCAN ALGO REALMENTE INTENSO.

NUEVO BIDA.

Bebida con jugo de fruta en 5 deliciosos sabores.
Tan intenso como tú.

JUMEX M.R.

LAS FRUTAS DAN ENERGIA.

SUMARIO

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	
RESIDENT EVIL GCN	8
A FONDO	
SEGA SOCCER SLAM GCN	14
SPACE INVADERS GBA	21
YU-GI-OH! DARK DUEL STORIES GBC	24
ICE AGE GBA	26
SHREK GBA	33
HIGH HEAT MLB 2003 GBA	50
TOP GEAR GT GBA	62
DONALD DUCK ADVANCE GBA	66
BASSEBALL ADVANCE GBA	74
KONAMI COLLECTOR´S SERIES ARCADE ADVANCED GBA	82
MOTOCROSS MANIACS GBA	88
EL OJO DEL CUERVO	30
EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	36
CEMENTERIO	53
PREVIO	
ESTOPOLIS DENSETSU GBA	59
BROKEN SWORD GBA	78
SOS	69
EXTRA	92
CONTROL DE LOS PROFESIONALES	96

INCLUYE POSTER DE SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

ESTE ES EL ROMBO DE ABRIL

Año XI #5 Mayo 2002
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

ASISTENTE DE PRODUCCION
Pablo Mendoza H.

EDITORIAL TELEVISA MEXICO

DIRECTOR GENERAL/CEO
Martín Pérez Cerdá
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR DE FINANZAS
Ernesto Cervantes
DIRECTOR DE MARKETING Y DESARROLLO DE NEGOCIOS
Santiago Biancafort
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mara Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
COORDINADOR DE CIRCULACION
Hugo Soto

Editorial Televisa México es una filial de Televisa Multimedia

PRESIDENTE
José Luis Gonzáles Gonzáles
DIRECTOR GENERAL/ VICEPRESIDENTE EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Michel Bauer
VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Javier Toussaint
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 11 N° 5. Fecha de publicación: Mayo del 2002. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 8420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11. Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colon 275, 10° piso C1063ACC, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.4343-2225. Fax: 4345-0955. Editor, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fé. Editor responsable: Roxana Morielo. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 1992.
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO
Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #5
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

EditoRial

No cabe duda que Nintendo nos ha mantenido sorprendidos con grandes noticias en los últimos meses, sin embargo, quien iba a pensar que las dos compañías que inicialmente se disputaban la corona en los juegos de video caseros, se hicieran tan buenos aliados. En Japón muy pronto Sega lanzará el tan esperado Phantasy Star Online junto con el Modem para el Nintendo GameCube, pero lo más impresionante es que incluso se realizarán paquetes especiales en donde podrás adquirir el juego, el modem, un teclado especial y el sistema, todo de un jalón. Pero la cosa no termina ahí, ya que en una reciente conferencia de prensa en Tokio, Nintendo trabajará junto con Sega para desarrollar un importante título para el Triforce: F-Zero AC, así que no dejes de estar pendiente, porque la gran N viene más fuerte que nunca.

DR. MARIO

Cubone! Amigos de Club Nintendo, esta no es la primera carta que les escribo, ni será la última. Ya van como 5 cartas que les mando y nunca me contestaron una sola, tal vez ya tienen demasiadas cartas qué contestar, por lo que ahora, para que se les quite les llego con puras quejas.

1 Nunca los creí tan malos videojugadores como para usar el Game Shark.

2 Nunca los creí tan malos videojugadores como para poner a Jimmy Neutron en la revista... (sé que no tiene nada que ver lo de ser malos videojugadores... pero no me agrada el tal Jimmy y tenía que decir algo).

3 Esta, más que queja, es duda: ¿a dónde mando los bugs que descubra dentro de un juego?

4 Sé que algunos malos videojugadores se van a molestar si me hacen caso a esto pero, yo creo que deberían de dejar de poner los Nintensivos en sus revistas siguientes porque a muchos videojugadores le gustan hacer las cosas por sí solo, ustedes saben, sacarle hasta la última gota al juego y con los Nintensivos... pues muchos sólo siguen las instrucciones. No digo que todos... en lo personal yo no lo hago... pero podrían aprovechar ese espacio para alargar el Doctor Mario y responder más mails.

Eso es todo por ahora.

Rogelio Iván Solís Castro

¡Qué tal Rogelio! Nosotros no utilizamos ningún tipo de accesorios que nos faciliten la vida, ya que simplemente no podríamos decirte con lujo de detalles cada uno de los puntos importantes de los juegos. Imagínate contar siempre con vida infinita y armas ilimitadas, sería aburridísimo. Lógicamente el artículo de Jimmy Neutron es por que varios de nuestros lectores son chavos que apenas comienzan en los videojuegos y lógicamente les gustan este tipo de juegos, así que también se merecen estar enterados de lo nuevo. Para mandar Bugs o trucos nuevos, mándalos ya sea por carta o correo electrónico con una gran anotación que diga TRUCOS, así podremos canalizarmos más fácilmente. Con respecto a los Nintensivos, hay una gran cantidad de cartas que nos llegan pidiéndonos ayuda de ciertos títulos y entre más lleguen de un título, hacemos una guía de donde podrán encontrar lo que necesitan, no todos tienen la facilidad o muchas veces el tiempo para sacarle todo a un juego, así que les brindamos este servicio con mucho gusto. Estamos en tiempo de renovación y puedes estar seguro de que nos esforzamos por complacer a todos nuestros lectores.

Querido Dr. Mario ¡¡¡Me duele la cabeza!!! Tengo varias dudas que no me dejan dormir. ¿Habrá Mega Man X7 para NGC o algún otro o juegos de Capcom vs SNK o ese tipo de arcadias? ¿Cuando saldrá Mario Sunshine? y por favor podrían poner más Extra y más previos de juegos de Game Boy Advance.

Saludos a todos esos grandes que hacen posible esta revista.

Jesús Daniel Leal Arcos

Hijoles, no traje mi botiquín, pero no te preocupes, intentaré hacerlo lo mejor que pueda. Aún no hay muchas noticias de Capcom con respecto a su nuevo arsenal de juegos para el Nintendo GameCube, lo único que han confirmado es la saga de Resident Evil así como el Capcom VS SNK 2, así que debes estar tranquilo, ya que en unos días sabremos lo que Capcom tiene preparado para nosotros en el E3. Mario Sunshine parece que será lanzado por el Otoño en nuestro continente. Y tampoco te preocupes por noticias y adelantos de los nuevos juegos, es el tratamiento regular de cada mes.

Muchas felicidades amigos del club por su aniversario. Quisiera preguntarles sólo por curiosidad ¿dónde se realiza el E3? Además ¿cuándo va a salir el KOF para Game Boy Advance y si solo puedes escoger equipos?

Bueno espero que me contesten ya que he mandado varios e-mails.

Hasta luego.

Su Amigo y admirador de su grandiosa revista.

Eliud Neira
Nuevo Laredom Tamaulipas

Hola Eliud. El Electronic Entertainment Expo se llevará a cabo en Los Angeles Convention Center los días 22, 23 y 24 de Mayo, así que ya te podrás imaginar que ya estamos preparando nuestras maletas para atender este magno evento. El King of Fighters EX: Neo Blood se lanzó al mercado el 30 de Abril, así que ya podrás comprarlo con tu distribuidor autorizado. Uno de sus modos de juego te permite seleccionar a un personaje con un striker y así realizar las peleas en el acostumbrado modo de 2 de 3 rounds con el mismo personaje, ya sea contra la computadora o contra un amigo.

Hola como están los felicito por sus 10 años. Quiero decirles que su revista es la mejor de todas pero bueno voy al grano.
1 Hay rumores que en el SSBM puedes sacar a Sonic y a Tails pasando Cruel Melee con 20 ko's, pero la verdad es que está súper difícil y quiero pedirles un consejo acerca de cómo pasarlo; se los agradecería mucho.
Bueno eso es todo, espero que me respondan pronto.
Ahí se ven.

Gilberto Abraham Dávila Méndez
Saltillo, Coahuila

Los felicito por todos los años que llevan haciendo el mejor trabajo de periodismo enfocado a Nintendo; pero seré conciso con mi pregunta: ¿es cierto que se pueden sacar a los personajes Sonic y Tails en el juego de Super Smash Bros. Melee? Un cuate me ha estado insistiendo que es cierto pero no tengo forma para comprobarlo, ya he buscado en revistas e Internet pero sin éxito. Por favor ayúdenme con eso a mí y a los miles de poseedores del juego.
Esperaré su respuesta.
Gracias.

Carlo Vallarta Echeverría
México, D.F.

Ayer me compré su revista donde venían claves Super Smash Bros. Melee y luego conseguí otra revista que decía que faltaban dos personajes ocultos que eran Sonic y Tails y que los podías sacar según esto, que todos los personajes eliminaran a 20 monos en Cruel Melee. ¿Me podrían escribir si eso funciona o hay otra forma?

Juan Pablo Arredondo
Venezuela

Hola Doc: ¿Cómo está? Esta es la primera vez que escribo y les quiero decir que su revista es muy buena. Es la primera que la compro, pero me impresionó mucho porque venían muchas cosas interesantes.
Les quiero preguntar algo:
Yo tengo un GCN y le eché un vistazo abajo y vi que hay 3 tapas.
¿Para qué es el que dice HI SPEED PORT?
¿Para qué es el SERIAL PORT 1?
¿Para qué es el SERIAL PORT 2?
Bueno, también unos amigos me dijeron que salía un dragón morado, la mano maestra y Giga Bowser jugables en el Super Smash Bros. Meele, ¿es cierto?
Bueno me despido y les digo que voy a comprar su revista cada mes y ojalá que publiquen esto.

Carlos Alan Garza Valle
Monterrey, Nuevo León

Hola amigos de Club Nintendo les escribo para saludarlos y felicitarlos por tener la mejor revista del mundo y porque tengo unas dudas de unos juegos, espero que las puedan resolver (y ponerlas en la revista) y decirme que hacer.
· La primera es de SSBM sobre uno de los personajes secretos porque yo ya tengo a los 25 personajes pero en el Instruction Booklet en la p43 (les mando una foto) donde dice que en el juego van a aparecer personajes secretos, sale uno que no me ha salido y quiero saber si ustedes saben cómo obtenerlo.
· Otra del mismo juego es que un amigo me dijo algo de un "GIGA BOWSER" pero yo no le creo y quiero que ustedes me digan si está diciendo la verdad o si no se puede conseguir.
· Y por último ¿no saben si están planeando un juego de Mario Party para el GCN?
Bueno, eso es todo espero que me contesten y que lo pongan en la sección de Dr. Mario y que les vaya muy bien.

David Daniel Robles

Cartas como estas nos han llegado a montones de que si es cierto que Sonic y Tails salen en el juego de Super Smash Bros Melee y únicamente nos queda responderles que es totalmente falso. Por lo general, los jugadores que nos hacen esta pregunta es por que han entrado a varias páginas de Internet y lógicamente leen varias revistas

Norteamericanas. Para todos aquellos que desconozcan sus costumbres, el primero de Abril es llamado "April Fools Day" lo que en México se celebra el 28 de Diciembre como día de los inocentes, así que como ya lo habrán entendido, se los han hecho inocentes ya que estos dos grandes personajes de Sega no aparecen en este juego. Por otra parte, la segunda Mano Maestra sí existe así como el Giga Bowser y estos dos personajes son solamente jefes, lo que significa que no puedes jugar con ellos.

Espero haber contestado sus dudas antes de que les salgan algunas protuberancias o que se les derrame la bilis; recuerden que los Norteamericanos suelen hacer esto cada Abril y así evitarse dolores innecesarios o andar viendo dragones morados.

Los puertos que se encuentran en la parte inferior del Nintendo GameCube son puertos de comunicación para accesorios, como lo son el Modem, el Broad Band Adaptor o algún otro que no se ha anunciado.

Con respecto a lo de Mario Party, espero que puedas ver la sección de Extra para que descanses un poco.

♦

Hola Club Nintendo, quisiera saber si Capcom tiene planeado sacar algún control especial para el GameCube con el lanzamiento de Capcom vs SNK 2, ya que aunque el control del GCN me parece bueno, no creo que sea muy adecuado para este tipo de juego de peleas y menos con ese D-pad tan pequeño (creo que la mayoría preferimos jugar con el D-pad de un control que con el joystick en esta clase de juegos).

Les agradezco de antemano su respuesta

Atte.
Ricardo Alonso Curiel Preciado
(Kobainrc)

Aunque esta noticia no es oficial, se especula que si no es de parte de Capcom, muchas otras compañías que se dedican a hacer accesorios para diversas consolas, ya tienen planes para palancas así como pads para el Nintendo GameCube, así que será cuestión de tiempo para enterarnos de algo.

Por otra parte, días antes de terminar este número, tuvimos la oportunidad de probar el juego de Bloody Rorar: Primal Fury y lógicamente lo jugamos con los controles convencionales y no nos pareció tan mal el funcionamiento del pad digital así como los botones, aunque no estamos del todo seguros de que será lo mismo con un título como Capcom VS SNK 2.

♦

Hola es la primera vez que les escribo, su revista es muy buena felicidades por todos estos años que llevan.

En una página japonesa encontré algo acerca del GameCube pero éste era diferente, era lector de películas DVD y era marca Panasonic.

¿Este nuevo sistema será lanzado en América?

Ojalá que me puedan responder.

José Llano
jallr2002@hotmail.com

No mi querido Pepe, este sistema desarrollado por Panasonic y denominado como GameQ, no llegará a nuestro continente ya que la marca antes mencionada (que lleva muy buenas relaciones con Nintendo), acordó que solamente se produciría este sistema exclusivamente para Japón. Sabemos bien que muchos de nuestros amigos lectores tenían la esperanza de poder comprar este singular aparato, es una lástima que no se haya podido traer a nuestro continente.

Es una pena que no se traiga esta opción a América

♦

Hola querido doctor.

Le escribo para que me ayude con una pregunta que me tiene con la cabeza hinchada.

1 ¿Es verdad que salió una nueva consola en Japón?

2 ¿Va a venir a América?

3 ¿Con qué fin se está realizando este proyecto de la nueva consola?

4 ¿Es verdad que Shigeru Miyamoto (Nintendo) va a trabajar con Shinji Mikami (Capcom)?

5 ¿Ya tiene fecha de lanzamiento Final Fantasy para GameCube?

Me gustaría que estas preguntas las publicaran en su revista Club Nintendo porque aquí estamos inquietos por estas preguntas.

Les agradece su nuevo amigo

José Gustavo
Costa Rica

Nintendo, Sega y Namco están preparando una gran sorpresa

para Arcadias con el proyecto Triforce y ¡claro que llegará a nuestro continente! ya que muchas otras compañías como Capcom están realmente interesadas en el proyecto. Ya tenía mucho tiempo que Nintendo no se interesaba por el mercado de las Arcadias, pero este nuevo sistema vendrá a revolucionar este mercado y a redituarnos con grandes juegos, lógicamente para los sistemas caseros de Nintendo. Cuando se anunció el proyecto que se concretó como Resident Evil para el Nintendo GameCube, Miyamoto le dio la bienvenida a Mikami, ya que en esa misma conferencia de prensa, Mikami San anunció que todo lo que tenga que ver con la saga de Resident Evil que esté bajo su cargo, ser realizará para el Nintendo GameCube.

Square se ha visto demasiado interesado en lanzar algo y pronto para los sistemas de Nintendo, así que se anunció que los primeros juegos de esta marca estarán a la venta en Japón antes de que termine este año, así que los veremos en nuestro continente hasta el siguiente año. Claro está que todo puede cambiar y que se fijen fechas más convenientes en el E3 de este año.

Hola amigos de Club Nintendo. Quiero felicitarlos por su excelente trabajo en la revista, además de que son la mejor revista de videojuegos del mundo.

Bueno el punto de mi mail es que si Square tiene pensado regresar a Nintendo (ya es casi un hecho) ¿podría aprovechar la interacción entre Game Boy Advance y Game Cube? ya que el poder de esta compañía es muy grande y bien quedaría el juego de FFV o VI y quien sabe, hasta los primeros juegos de esta excelente saga. Pero quisiera que ustedes me dieran su opinión acerca de que les gustaría ver de Square para las consolas de Nintendo.

Si tienen opiniones que comentar o sólo hablar de videojuegos y anime pueden hacerlo a: beesheep-58@hotmail.com

Se despide su fiel lector:

Marco Giovanni Gutiérrez Mercado

Estoy seguro de que al igual que la gran mayoría de nuestros amigos lectores, nos encantaría una readaptación o una simple translación de cualquiera de los juegos de Square, sin embargo, lo que más nos motivaría sería el hecho de tener juegos nuevos. Por otra parte, Square está realizando un par de juegos para los dos sistemas de Nintendo y entre ellos se podrán realizar intercambios de información para motivarte a comprar los dos juego y brindarte algo (como lo describieron ellos mismos) que en ningún otro lado podrás encontrar.

Hola amigos de la revista mas efectiva de todo el mundo.

Primero quiero felicitarlos por su excelente revista y también quisiera hacer unas sugerencias.

Digo existe Mario Kart, Mario Tennis y Mario Golf, ¿POR QUE NO EXISTE MARIO BASEBALL Y MARIO SOCCER? Sólo es una sugerencia el baseball y el soccer son unos de los deportes más famosos de todo el mundo y a muchas personas les encantan esos deportes, bueno sólo esa era mi sugerencia y espero que me contesten este mail.

Mario Carboney y Alonso Iparrea
Minatitlán, Veracruz

Muy buena observación, no sería mala idea que de una buena vez la gente de Camelot o los mismos de Nintendo se aventara algo original con estos dos deportes. Puedes estar seguro de que haremos esta pregunta a la gente de Nintendo of America y al mismo Shigeru Miyamoto en cuanto lo tengamos enfrente.

Es una verdadera pena que se nos haya terminado el espacio, pero no te preocupes que el doctor estará de regreso el siguiente mes con más medicamento para todos nuestros lectores que tengan algún padecimiento.

Quiero agradecer a Valentín Meza, Moisés Castañeda, Oscar García, Alejandro Reséndiz y a los hermanos Berrocal por su gran apoyo.

Me despido recordándoles la dirección de nuestra editorial:

Hamburgo #10 1er. Piso
Colonia Juárez
México D.F.
CP: 06600

Así como nuestro invaluable correo electrónico:

clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides darte una vuelta por:

www.nintendo.com.mx

Resident Evil®

¡¡ EL TERROR CADA VEZ ESTÁ MÁS CERCA !!

NINTENDO GAMECUBE

CAPCOM

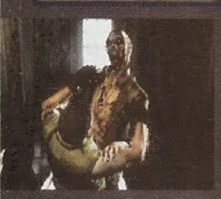
gamela Mexico

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

2002 capcom. U.S.A. All rigths reserved. TM, ® y logo de nintendo GameCube son Marcas registradas de Nintendo. TM, ® 2002-Nintendo.

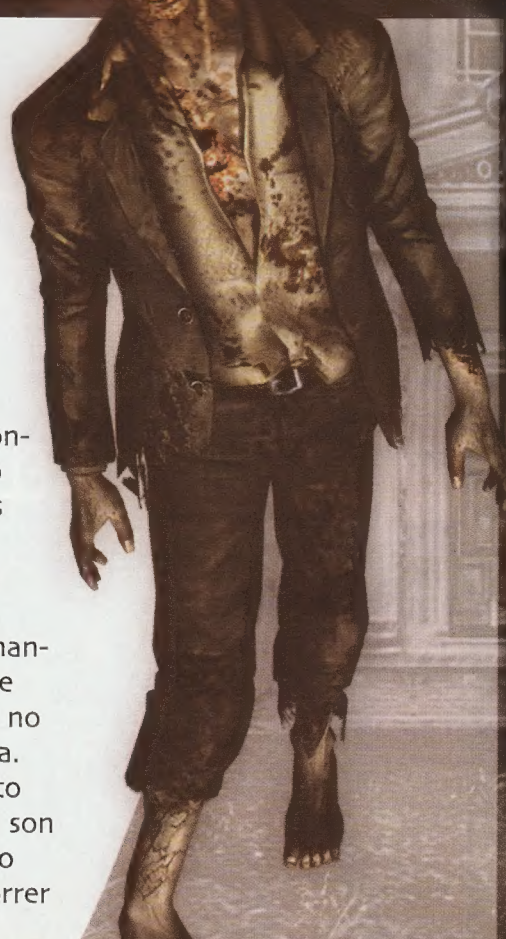
NUESTRA PORTADA

Desde el momento en que comienza el juego y sale la advertencia que este es un título para mayores de edad, no dejarás de pensar en lo real y escalofriante de cada una de las escenas.
La intro fue cambiada totalmente, supliendo al video de Real Action (con actores), por un video con gráficas generadas por computadora (comúnmente denominado como Full Motion Video o FMV) con un punto de vista que nunca nos esperábamos.
En la pequeña población de Racoon City, han ocurrido varios incidentes en donde las personas parecen ser atacadas por criaturas feroces,



Resident Evil

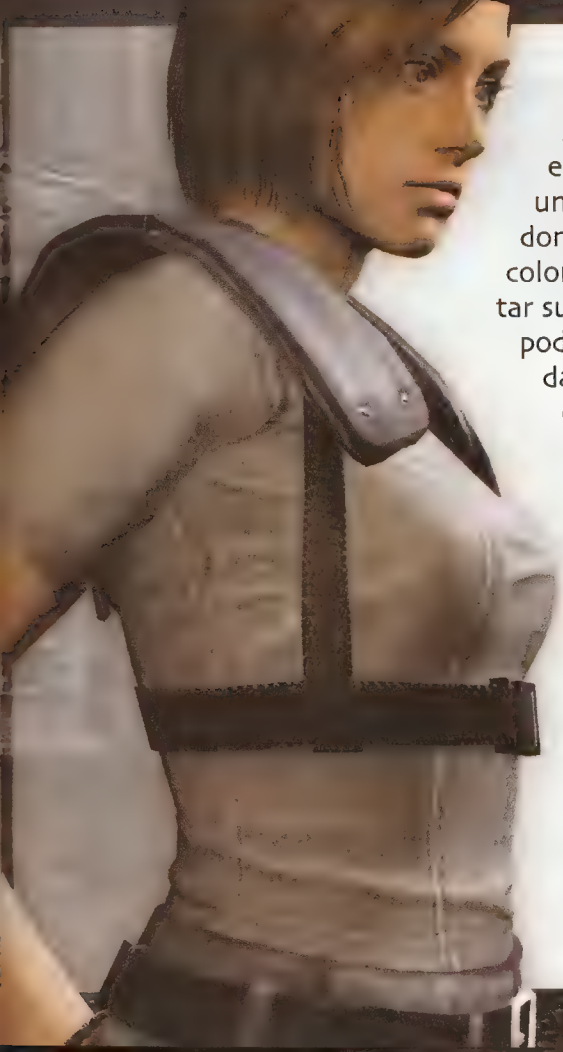
dejando despojos y escenas grotescas. Los equipos Alpha y Bravo de S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squads o Escuadron de Tácticas Especiales y de Rescate) de Racoon City, han comenzado las averiguaciones en las áreas aledañas para encontrar la causa de estos ataques. Sin embargo, se ha perdido contacto con el equipo Bravo, por lo que el equipo Alpha se concentra en encontrar a sus compañeros en lo espeso del bosque. Cuando encuentran los despojos de sus compañeros, se percatan de extrañas criaturas con forma canina que los atacan sin vacilar, por lo que entran en una mansión cercana esperando reagruparse para salir de esta pesadilla... lo que no saben es que ésta, apenas comienza.
Chris Rendfield y Jill Valentine junto con Barry Burton y Albert Wesker, son los únicos sobrevivientes del equipo Alpha, por lo que tendrán que recorrer



cada uno de los cuartos de la mansión para encontrar a los integrantes que hayan podido sobrevivir del equipo Bravo, así como intentar recolectar pistas y resolver el misterio de las criaturas que circundan el área.

El juego se cataloga como Survival Horror, porque a pesar de que cuentas con una gran variedad de armas para defenderte contra las criaturas que habitan en la mansión, tendrás que encontrar las municiones por cada esquina y recoveco para sobrevivir al horror que sentirás en cada habitación.

Por si fuera poco, la gran variedad de criaturas contra las que tendrás que luchar es avasallador, además de que si en la versión anterior veías un estereotipo de zombie en donde solamente cambiaban el color de sus ropas para representar su tipo de ataque, aquí hemos podido apreciar una gran variedad de zombies diferentes y en verdad es difícil reconocer quienes te atacarán de cierta manera. Otro de los detalles que te mantienen al pendiente de todo lo que sucede es que los zombies que llenas de plomo, quedan tendidos en los cuartos y no importa cuánto tardes en regresar, ahí estarán los cuerpos ya que al recuperar fuerzas, se levantarán para seguirte molestando.



Para todos aquellos que siempre quisieron un juego para audiencias maduras (que gracioso se oye), créannos que este es el juego que estaban esperando. Pero por otra parte, si eres de los que dicen: "Ese juego yo ya lo terminé", permítenos aclararte que aunque lleva la misma trama y personajes del juego que salió hace seis años, cuenta con muchísimos elementos que simplemente le dan otro enfoque al sistema de juego, además de que el mapa no cambió con algunos cuartos, si no que hay demasiados cambios dentro de todo el juego, tanto secuencias, acertijos, objetos para abrir nuevas puertas, así que deberás de inventar una nueva y mejor excusa para no jugarlo.

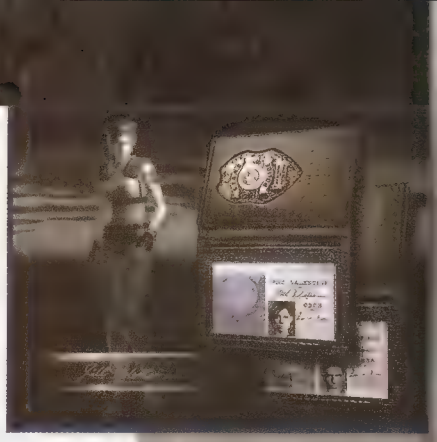
Al comenzar el juego, te percatarás de grandes e importantes cambios que tal vez en su momento, por cuestiones de limitaciones del sistema, los programadores no pudieron

efectuar, pero con la gran máquina que es el Nintendo GameCube, el equipo de Mikami San pudo realizar un trabajo impecable lleno de detalles además de agregar nuevos conceptos e ideas para dejar una gran obra de arte.

Uno de los incontables detalles son las armas de defensa que encuentras a lo largo y ancho del juego. Estas armas se equipan en el menú principal, pero debes de activarlas cuando te veas amenazado por cualquier tipo de criatura. Por ejemplo, cuando un zombie comienza a inclinarse hacia ti, debes de presionar el botón

de defensa para activar lo que tengas equipado, ya sea una daga para aturdir al enemigo y darte a la fuga, una granada de mano que podrás dejar en la boca de un zombie para detonarla con un disparo y ver los fuegos artificiales como en una fiesta pueblerina, o la potente descarga de una pistola eléctrica con la que pondrás a bailar a cualquier enemigo como en los 80's y de paso freírle lo que le queda de masa gris.

Otra de las cosas que casi no se habla del juego es el sonido y ¡oh!... verdaderamente que lo readaptaron de una forma increíble. Y claro está que por si solo, el audio no representaría demasiado, pero al combinar los efectos de sonido, el gran trabajo de actuación de voz, los efectos de audio, el movimiento corporal de los personajes (tanto humanos como criaturas) y los efectos visuales, es prácticamente indescriptible. Para que te des una idea, cuando aparezcan extrañas criaturas verdosas, gastarás varias municiones disparando hacia los espejos y suspirando de alivio, ya que no es uno de estos cazadores.

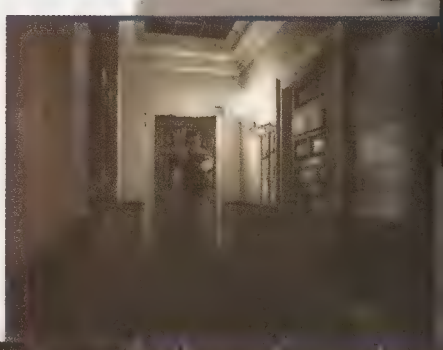


Desde que Nintendo anunció su nueva consola de 128-Bits, todo el público se preguntaba si la compañía seguiría manteniendo sus políticas de licencias para realizar juegos para audiencias generales en donde muchos la tachaban de infantil.

Pero a partir del anuncio de que Capcom se encontraba trabajando en la readaptación del primer título de Resident Evil en exclusiva para el Nintendo GameCube, todos comenzaron a preguntar si en verdad Nintendo no restringiría demasiado este juego para seguir manteniendo su imagen "familiar".

El productor, director y creador de la serie, Shinji Mikami, aseguró desde el principio que esta readaptación sería algo nunca antes visto en un sistema de videojuegos casero y desde cualquier punto de vista, esta promesa la ha cumplido.

Con escenarios interactivos, fuentes de luz, una gran actuación de voces y sobre todo, movimientos naturales en los personajes bellamente ilustrados, Resident Evil ha mostrado lo que se puede hacer en este poderoso sistema. Gracias a la gran cantidad de información que se utilizó para detallar este juego, se tuvo que dividir en dos discos, que seguramente otros licenciatarios tomarán como ejemplo para hacer trabajos tan buenos como éste. Por todo esto, Resident Evil se ha ganado el lugar de honor en este mes para presentarlo en Nuestra Portada.



2002 FIFA WORLD CUP™

NINTENDO GAMECUBE™

LA COPA DEL MUNDO EN TUS MANOS

¡JUÉGALO YA!

gamela Mexico

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fabricas de Francia y Sears. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de NINTENDO GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo TM. © 2002 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

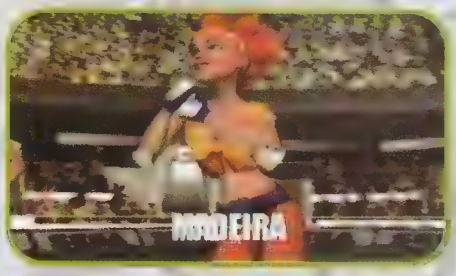
A FONDO

SEGA SOCCER SLAM

Sega le está entrando de lleno al Game Cube y se está luciendo con los títulos que ha lanzado hasta ahora como el genial Sonic Adventure 2: Battle; ahora vamos a checar un juego que nos ha puesto a darle duro al control desde que lo tenemos y no es ningún título de aventuras o un RPG, sino un "Fuchito" bastante bueno que realmente te deja con ganas de seguir jugando. Vamos a verlo bien A Fondo para que sepas por qué nos gustó tanto.

Para empezar, Sega Soccer Slam no es solamente un excelente título de Football Soccer, sino una encarnizada batalla entre verdaderos dínamos del Balon-Pie que harán todo por ser los mejores y la única regla que hay en esta competencia tan reñida es que si el balón entra en la portería, es un gol; lo demás no importa.

Sí, leíste bien, en SSS no hay las incómodas reglas existentes en un partido convencional; aquí no hay fueras, no hay faltas, penalties, no hay fueras de lugar, en fin, solamente debes preocuparte por anotar goles. La acción es tan rápida, que parece Basketball en lugar de Soccer; inclusive, es más veloz que jugar Football rápido.



Para empezar, veamos qué es lo que puedes hacer con tu control, tanto al jugar con el balón, como sin él. Déjanos decirte que el control es bastante simple y que no tienes que preocuparte mucho por realizar jugadas tan complicadas o por una gran combinación de botones, puedes empezar a jugar y dominarlo en cuestión de minutos, lo que lo hace bastante bueno y recomendable para todas las edades y géneros. Ya que estamos en esto, podemos decirte que las videojugadoras que gusten de un buen partido, no se sentirán excluídas, pues hay bastantes mujeres en esta ruda competencia y no creas que son frágiles y que le temen al balón; al contrario, son aguerridas máquinas de meter goles que dejarán sin aliento a cualquier contrincante. Ninguno de los equipos tiene prejuicios, todos tienen una mujer en ellos, menos los presumidos de Volta, que nos están preocupando...

Movimientos Básicos:

Jugadores:

Control Stick/Pad:	Mueves al personaje y dirige los tiros y pases
Botón A:	Pase/Cambio de jugador
Botón B:	Tiro/Golpeas al oponente
Botón X:	Saltas para esquivar las barridas/Robas el balón/ Barrida
Botón Y:	Proteges el balón/Giras para evitar ser golpeado
Botón L:	Poder
Botón R:	Turbo

Porteros:

Control Stick/Pad:	Mueves al portero y dirige los tiros y pases
Botón A:	Pase
Botón B:	Tiro
Botón Y:	Proteges la bola
Botón X:	Te lanzas por la bola

© 2002 Sega Corporation

Como en todo juego de deportes, puedes cambiar varios elementos en la pantalla de opciones como los efectos de sonido, del público, del comentarista, de los personajes, la música, etc. También configurar el tiempo de cada encuentro, la posición de la cámara, los acercamientos, las cámaras especiales (de las Killer Kicks y de los Spotlights) y la repetición instantánea. Además de todo esto, puedes salvar tu juego en tu Memory Card, seleccionar la dificultad, la velocidad del juego, si quieres Portero automático o Manual, que tenga vibración tu control y si quieres usar los ítems en todos los modos.

QUICK START

Entrando de lleno al juego, podrás ver que hay varios modos para

que tu equipo participe, como ya vimos las opciones, vamos a ver los modos normales y hasta el final conoceremos a los equipos. Mientras tanto, si solamente quieres jugar un partido rápido, puedes entrar a Quick Start, donde por razones obvias, entrarás rápidamente al campo, pero tanto los equipos como el estadio y las condiciones climatológicas serán elegidas al azar. Para jugar en este modo sitúa tu cursor en Exhibition y presiona y mantén los botones L y R y después presiona A; ahora sólo elige qué equipo quieres y empezarás a jugar.

EXHIBITION

Este es el clásico partido amistoso (aunque aquí no lo

parece) en el que puedes jugar un encuentro rápido contra un amigo o bien, contra el CPU; a diferencia del Quick Start, aquí podrás elegir todas las opciones disponibles para que el partido sea a tu gusto. También pueden participar hasta cuatro personas, dividiéndose en los dos equipos, para que el encuentro sea más reñido.

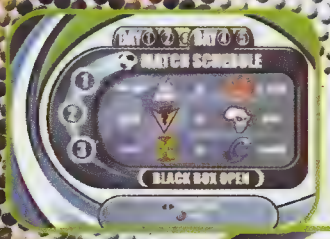
QUEST

¿Ya te sientes con la suficiente capacidad para ir por la Copa

Continental? Pues si es así, entra en este modo para que lleves a tu equipo a competir en varios encuentros para llegar a la codiciada Copa. Durante el camino, obtendrás dinero que te servirá para comprar aditamentos para tus jugadores que los harán más rápidos, más fuertes o les subirán sus habilidades de robo de balón, pase, etc.

Por ejemplo, al carismático Diablo le puedes comprar unos cuernitos que le aumentarán su fuerza.

Tourney



Este modo es también muy bueno, aquí puedes controlar hasta seis equipos de SSS y participar en quince juegos para lograr llegar a la final y competir por el Tourney Championship.

Practice

Como siempre, te recomendamos que antes de entrar de lleno al campo de juego, pases por esta opción en la que aprenderás a dominar los 16 movimientos básicos de este divertido título, desde los más básicos, hasta los más avanzados. Después de esto, te exhortamos a que practiques lo aprendido aquí en un juego de Exhibition.

Team Bios

¡Los jugadores más locos y aguerridos del mundo se dan cita en este juego y cuentan contigo para que los lleves a ser los campeones! En la mayoría de los juegos, es muy recomendable que conozcas a cada uno de los personajes y de los equipos para que sepas cuál es el que te conviene elegir, para que te acomodes más según sus características. Además de que la mejor manera de estar preparado para enfrentarte a un equipo o contrincante no es conocer sus puntos débiles solamente, sino también sus mejores habilidades y saber en qué manera los puedes contrarrestar.

El Fuego

Este es uno de los equipos con el que más nos acomodamos en la redacción.
El Fuego es un equipo formado por la linda brasileña Madeira, el egocéntrico argentino Rico y el carismático paisano nuestro, el poderoso El Diablo (nacido en el estado de Colima). Este equipo es de los más balanceados en velocidad, fuerza y demás atributos, pero su especialidad es la fuerza con la que pegan, un buen equipo para empezar.

Toxic

Un equipo tan raro y variado como sus integrantes, ellos tienen la fuerza radioactiva para poner en jaque a sus adversarios. Sus integrantes son el cerebrito Nova, la rebelde Raine y el musculoso jugador de Americano, Duke. Este equipo no es tan bueno en lo que a tiros y robo de balones se refiere, pero tienen buena velocidad y su mejor arma es su juego de equipo, ya que son muy buenos en los pases.

Spirit

Si te pareció raro el equipo Toxic, espera a que conozcas a los integrantes de Spirit, la tercia de africanos más singular. La nigeriana súper atleta, Zari, es quien encabeza este equipo, con la ayuda de Kaimani, el surfeador clarividente y del shaman de Kenia, Djimon; Spirit está dispuesto a demostrar que tal vez no sean los mejores en velocidad y en los pases, pero su arte obscuro les ayuda a robar los balones más difíciles.

Tsunami!

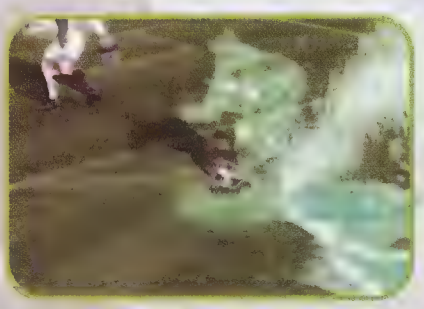
El loco hawaiano, Kahuna, la ingeniera en genética de japón, Rumiko y el huérfano australiano, Boomer; conforman el equipo que tiene el poder del mar a su favor. Este equipo es bastante fuerte y su mejor arma es la precisión de sus tiros, pero su debilidad es que no son muy rápidos y les fallan los pases y los robos de balón, lo que hace que te concentres en usar los poderes y las Killer Kicks más que nada.

SubZero

Con la frialdad del hielo y los nervios de acero, SubZero es un equipo bastante balanceado, aunque su mayor debilidad son los robos de balón y un poco su velocidad. Este cruel y frío equipo está formado por un punk originario de Gran Bretaña que se hace llamar Half Pint, el calculador Kiril que hará lo que sea por la madre Rusia y por último, la linda e incansable alemana Lola.

Volta

Al final y muy pedantes, aunque no menos importantes, tenemos a Volta, el equipo formado por los más carismáticos del juego (está bien, dejamos el sarcasmo, mejor se lo dejamos a los integrantes de Volta). Volta está formado por el rudo escocés Angus (¿será pariente del jardinero Willie?), la súper estrella y con el mejor cabello del juego, Dante, de italia y el aristócrata francés, Arsenault. Estos tres sujetos tienen un buen nivel de habilidad, pero lo que sí les falla son los tiros.



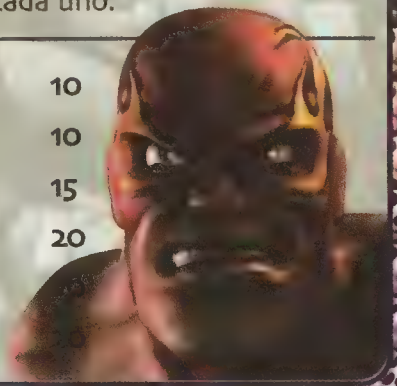
Una vez que tengas algunos puntos en tu contador, puedes realizar un Power Up en el jugador que estés controlando. Cada equipo tiene su propio estilo de Poder, pero el resultado es el mismo: el jugador se vuelve más rápido, más fuerte y tira con más precisión. Para usar el Poder, debes presionar el botón L, mientras lo dejes presionado, podrás continuar usando el Poder, pero esto consumirá los puntos hasta que se acaben; si dejas de presionar el botón, dejarás de usar el Poder.

Movimientos Avanzados

Siendo un juego de deportes bastante extremo, SSS cuenta con movimientos que ningún otro juego tiene, además de jugadas que te sirven en cualquier partido. Debes conocer todo lo que puedes hacer para que le saques todo el jugo a tu juego y no te tomen por sorpresa. Lo primero que debes aprender es que tu equipo tiene un contador de Poder, que es lo que le da ese estilo único a SSS.

Este contador lo llenas cuando realizas algunas jugadas cuando vas a la ofensiva (que traigas el balón). Si unes estos movimientos uno tras otro, harás un Combo que subirá más rápidamente tu contador de Poder para que lo uses más rápido. A continuación está una lista de los movimientos y de los puntos que obtienes por cada uno.

Pase:	10
Tiro:	10
Proteger balón:	15
Salto:	20
Golpe:	
Robar balón:	



Para realizar una Killer Kick (Patada Asesina), debes tener lleno completamente tu contador de Poder (flasheará con las palabras Killer Kick). Ahora, cuando tengas la bola

en juego, presiona y mantén el botón R y el botón A al mismo tiempo para que des un súper pase a otro jugador de tu equipo. Mueve al jugador más cercano a la luz verde que aparece en el campo y presiona B antes de que la luz se vaya. Mientras está la secuencia del salto, podrás dirigir el tiro con el Control Stick/Pad antes de que des la patada.

Ahora bien, hay momentos en el juego en el que aparecerá una luz como si hubieras llamado una Killer Kick; esto sucede cuando estás por un rato en la mitad del campo correspondiente al equipo contrario y llevas el balón; te darás cuenta porque el logo de tu equipo está en la base de la luz. Lo que debes hacer es dirigirte rápidamente a la luz y presionar el botón B para que sigas las mismas indicaciones que en una Killer Kick.

Sega Soccer Slam es un gran juego que te mantendrá entretenido por mucho tiempo, siendo un juego de deportes, tiene un Replay Value bastante bueno, además de que es muy divertido y no lo podrás soltar en un buen rato. Las gráficas son muy buenas y lo mejor son las animaciones, cada uno de los personajes tiene bastantes diálogos y celebraciones y puedes ver qué tan detallados están los gestos de sus rostros. Este es un título que no te puedes perder, seas aficionado al Football Soccer o no.

COMPAÑÍA: SEGA

COMPATIBLE CON:

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR: AM2

MEMORIA:

CATEGORÍA:

LANZAMIENTO: 2002

RANKING

SEGA SOCCER SLAM

Los mejores y más lococho-nes equipos formados por cuatro jugadores se verán las caras para demostrar quien es el mejor en este dinámico deporte. Lo mejor de todo es que el balón siempre permanece en la cancha, algo así como fútbol de salón, pero no hay árbitro, así que te divertirás en grande. No cabe duda de que es uno de los juegos más originales y diverti-dos hasta el momento para este sistema.

5.0

Ahora podrás jugar un fuchi-to tal y como alguna vez te llegaste a imaginar, con de-talles muy alocados y hasta efectos especiales que le dan más sabor al juego, además de que estos encuentros no serán con los clásicos 11 ju-gadores sino con un minimo de 4 contando el portero ha-ciendo más entretenido el juego en un modo tipo fut-bol rápido. ¡Bien por Sega! que se vuelve a sacar un 10 al hacer juegos co-mo éste.

5.0

Si eres un fiel seguidor de la revista, sabrás que los jue-gos de deportes no son mi fuerte. Pero sí cuando los hacen extremos tipo Looney Tunes B-Ball (SNES), por lo que al jugar este excelente título, quedé encantado y simplemente no puedo dejar de jugarlo y de recomendar-lo. Las gráficas y el modo de juego son geniales y es muy sencillo de jugar, si te gusta la reta de fin de semana entre cuates, checa SSS ¡e invítame!

5.0

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZ

+++TOP+++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

¡Nintendo lo hace de nuevo! Este título realmente ha arrasado sobre los demás por su excelente jugabilidad, gran cantidad de personajes, buen nivel de reto e impresionantes gráficas. SSBM es muy recomendable para toda la familia y altamente recomendable para los videojugadores que gustan de reunirse entre cuates, echar una buena reta y pasar un buen fin de semana. Si tienes este genial juego, seguramente ya tendrás a todos los personajes ocultos y todos los trofeos y si no, ¿qué esperas para tener completa tu colección?

2 NBA COURTSIDE 2002

Ocupando la segunda posición tenemos otro juegazo para el poderoso Game Cube, pero aquí deberás controlar a Kobe Bryant, al famoso Shaq y a todas las personalidades de la NBA en un juegazo que además de ser sumamente divertido, tiene muchísimas opciones para complacer hasta al aficionado más exigente. ¿Qué dices? ¿Qué es difícil jugar en la NBA? Pues con la opción de editar a tus jugadores podrás editar a todos tus cuates y a tí mismo con muchísimos detalles. Si eres un apasionado del Basketball, no puedes dejar de checar este juego, créenos que no te arrepentirás.

3 GOLDEN SUN

Pues sí, Camelot realizó un extraordinario trabajo en la elaboración de este título; tenía mucho tiempo que no disfrutábamos un RPG tan padre. En Golden Sun no sólo encontrarás una historia envolvente, buena jugabilidad y tipos de comandos bien cuidados, sino que también podrás disfrutar de unos impresionantes efectos visuales tanto en las batallas, como en los poderes que usas para atacar a tus enemigos. Las invocaciones son verdaderamente algo que no dejarás de repetir pues vale la pena verlas una y otra vez; Golden Sun es una aventura que ningún fan de los RPG´s se debe perder.

4 MORTAL KOMBAT ADVANCE

El Game Boy Advance aumenta su lista de títulos y en ella encontramos excelentes juegos, pero también adaptaciones de clásicos que nos hicieron brincar de emoción hace tiempo y que ahora podemos llevar a donde quiera que vayamos. Mortal Kombat Advance es la fiel adaptación del popular Ultimate Mortal Kombat 3 de SNES y déjanos decirte que aquí encontrarás todos los elementos que hicieron a UMK3 tan padre, todos los personajes, movimientos, Fatalities y demás, si eres de los que no dejan de retar, lleva este título siempre en tu bolsillo.

5 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Efectivamente, Rogue Leader llegó por fin más abajo en el Top Ten. Pero como ya hemos dicho, cuando un buen juego baja de posición, quiere decir que ya la mayoría de los videojugadores lo están disfrutando. Como aficionados de la saga de ciencia ficción más famosa de todos los tiempos, no dejamos de sorprendernos de lo bien realizado que está este título; aquí deberás ayudar a la Alianza Rebelde a cumplir con la difícil tarea de derrocar al Imperio Galáctico, así que ponte tu casco, equipa a tu unidad R2 y ¡elévate hasta el espacio!

6 PIKMIN

El genio creativo del entretenimiento, Shigeru Miyamoto nos trajo un título que desde que salió, siempre nos deja un muy buen sabor de boca al jugarlo. Pikmin es la respuesta si lo que buscas es un título divertido, que te haga pensar y que te sumerja en un mundo totalmente nuevo con muchas cosas a explorar, sin mencionar que tiene unas gráficas excelentes, el control es muy bueno y no puedes dejar de jugarlo. Lo que sí, es que al jugarlo, no puedes evitar encariñarte con los Pikmins, recuerda que debes regresar a casa, así que debes valerte de su valiosa ayuda pára re-armar tu nave.

7 SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

¿Quién lo hubiera pensado hace algunos años? El veloz erizo, Sonic, en un título para un sistema de Nintendo. Afortunadamente, este juego es una muestra de lo que se puede lograr cuando juntas la creatividad de Sega con el poder de Nintendo, por lo que ahora tenemos a un personaje más que estelariza un excelente juego para el Game Cube y no sólo eso, Sonic Adventures 2: Battle es compatible con la versión de Game Boy Advance, así que tenemos mucho qué hacer y aros que recolectar.Chécalo, está padrísimo.

8 SONIC ADVANCE

Sonic, Tails, Knuckles y la bella Amy llegan al sistema portátil consentido, el Game Boy Advance, con toda la velocidad y diversión que ha caracterizado a esta serie de juegos. Este título es bastante bueno, tiene geniales y frescas gráficas, buena jugabilidad, control y opciones extras para hacerlo uno de los juegos que siempre traigas en el bolsillo. Esta versión es compatible con la de Game Cube para que puedas intercambiar a los chistosos Chaos y continuar su entrenamiento para que se desarrollen a tu gusto.

9 ADVANCE WARS

Este título se mantiene dentro del Top Ten aferrándose para no salir. Aunque el género de estrategia no tiene tantos seguidores como los juegos de peleas o de aventuras, este padrísimo título es una gran opción para aquellos que gustan de estos juegos, pues tiene una gran gama de elementos que hacen que no le pida nada a ningún título del mismo género de ningún sistema. Es muy recomendable para los que gustan de las batallas, pues podrán llevar la guerra a donde quiera que vayan.

10 WARIO LAND 4

El más carismático de los villanos, el queridísimo Wario no pone más necio que nunca y no quiere abandonar el Top Ten, lo cual demuestra tres cosas: que es más terco de lo que pensábamos, que tiene muchísimos seguidores y que esta, su cuarta aventura protagónica es un gran título que no te debes perder. Las gráficas, el control, las animaciones y la música son de lo mejor y además de todo, Wario posee bastantes poderes y habilidades que te harán jugar este título una y otra vez. No puedes quedarte sin el tuyo

LOS MAS RECOMENDABLES

1 RESIDENT EVIL

¡Por fin! Después de eones de larga y desesperante espera, podemos jugar este título que es uno de los más esperados para el poderoso Game Cube. Resident Evil es el re-make del primer título de la serie, pero con las gráficas más impresionantes que jamás has visto. Aquí en la redacción todos estamos seguros de que este es un juego que marcará la diferencia entre los títulos para Game Cube, además recuerda que va a venir en dos discos, o sea que es el primer título en ocupar más de uno. No encontramos adjetivos suficientes para hacerle justicia a este juegazo, así que mejor, ¡chécalo lo más pronto que puedas!

2 SUPER SMASH BROS. MELEE

Después de varios meses en la cumbre, este juego tuvo que ceder su lugar al acontecimiento llamado Resident Evil. Como ya te hemos comentado anteriormente, este título es sumamanete recomendable para las reuniones de videojugadores y así, ver quién es el mejor de todos. Pero aún así, te recomendamos que no se conformen con las reglas del juego, inventen e improvisen sus propios modos de juego y organicen pequeños torneos, ya sea por parejas o individualmente y que disfruten de la violencia y diversión que sólo SSBM puede dar.

3 SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

La introducción del personaje principal de Sega no pudo ser más espectacular que su aparición en el mundo del Nintendo GameCube y con todas las características del sistema, la gente de Sonic Team pudieron perfeccionar varios detalles y dejar el juego a pedir de boca. Por si fuera poco, en esta aventura de Sonic, lo acompañan varios de sus aliados y enemigos; y para rematar, cuenta con varias opciones para que enfrentes a un cuate y demostrar quien es quien en este excelente juego que seguramente subirá como la espuma.

4 SONIC ADVANCE

Por fin podemos disfrutar de un juego portátil de este carismático personaje de Sega y qué mejor que sea en el GBA. En Sonic Advance cuentas con 4 diferentes personajes que ya son clásicos en esta serie y un sinfín de niveles en los que tendrás que emplear todas tus habilidades para salir victorioso antes de que tus enemigos te derroten. Además, tendrás la oportunidad de criar a unas pequeñas criaturas de nombre Chao que también las podrás transportar directamente desde tu Game Boy Advance al GameCube para seguir su crianza y entrar en diversos minijuegos para checar sus habilidades.

5 BLOODY ROAR PRIMAL FURY

Este juego de peleas, es bastante conocido en el mercado asiático y gracias a los esfuerzos de Hudson, se ha convertido en un verdadero enfoque para los futuros juegos de pelea para el GCN. Estos aguerridos personajes cuentan con la habilidad de transformarse en bestias y así elevar su capacidad de ataque para lograr combos espectaculares. El motion capture que se realizó para cada uno de ellos ha sido muy elaborado, por lo que se nota desde el primer momento en que entran en acción. Un título que definitivamente te recomendamos.

6 PIKMIN

Pikmin es uno de los juegos de estrategia que ha cautivado a jugadores de todas las edades debido a su facilidad de manejo y gran variedad de objetivos que cumplir, mientras tratas de reunir las piezas de tu nave espacial que están dispersas por todos lados. Aquí requerirás la ayuda de unos pequeños seres de nombre Pikmin quienes estarán bajo tu responsabilidad en un tipo escuadrón o batallón. Pero debes ser muy precavido, ya que los Pikmin según sea su color, te servirán para realizar tareas específicas por ejemplo, los Pikmin amarillos te sirven para aventar bombas y además brincan más alto que los otros; o puede que utilices a algunos como guerreros en el caso de los Pikmin de color rojo o para trabajos donde se involucre el agua serán los Pikmin azules quienes realicen un mejor desempeño. Así que no pierdas tiempo y ayuda a Olimar a reconstruir su nave consiguiendo las piezas perdidas .

7 NBA COURTSIDE 2002

Como sabes, en la redacción no podemos dejar de darnos un tiempito y competir en todo tipo de juegos para ver quién es el mejor y mantenernos en forma. Así que recibimos gustosos este excelente título en el que pasamos bastantes horas jugando y anotando cientos de puntos y como el juego cuenta con animaciones fluidas, excelentes gráficas y jugadas espectaculares, cada quién se pone a celebrar cuando dejar a los demás con el balón en la cara. Por cierto, ¿ya checaste que la opción de editar jugadores?es de las mejores para cualquier sistema.

8 THE KING OF FIGHTERS EX

Este es uno de los juegos de pelea que más seguidores y fanáticos tiene. Desde que salió la primera versión (KOF94) innovó con los encuentros por equipos y todos estuvimos encantados. Hemos seguido la evolución de esta saga con mucho gusto al ver que cada versión es mejor a la anterior y ahora podemos gozar de esta versión que contiene muchos elementos y personajes para que todos queden satisfechos y puedan retar en cualquier parte. Es un título altamente recomendable, no te lo pierdas.

9 SUPER MONKEY BALL

Otro de los juegos divertidísimos, con excelente reto y horas de entretenimiento para toda la familia. Super Monkey Ball es un entretenido juego donde deberás controlar a unos changuitos que compiten dentro de una bola, así de que no solamente cuenta la velocidad, sino los nervios de acero para poder enfrentar los diferentes escenarios y pistas para que prosigas con tu juego. El modo de Multiplayer es la locura cuando todos están contra todos, casi nos hace recordar los días en los que el Mario Kart 64 estaba en su apogeo.

10 GRADIUS GALAXIES

Otro gran clásico continúa con la saga, ahora en el Game Boy Advance. Si eres un aficionado a los Shooters como el Conejo, no puedes dejar pasar este juego, que mantiene los estándares de los versiones anteriores de Gradius, pero con el poder de gráficos del GBA y ¿qué crees? podrás llevarlo a donde quieras y continuar tu juego en cualquier parte. Este es uno de esos juegos que nos hacen poner nostálgicos, pero a la vez nos hacen ver cómo evolucionan los títulos y podemos disfrutar mejor los juegos actuales, al ver sus principios y recordar qué tan buenos eran.

A FONDO

SPACE INVADERS

Uno de los juegos que cualquier videojugador que crea conocerlo todo debe haber jugado al menos una vez en su vida en algún sistema es: Space Invaders. Aunque aparecieron juegos muy sencillos anteriores a éste, Space Invaders fue un hitazo que cambió la perspectiva de jugar los "programas de juego" que había en ese entonces. Para los que tengan poco tiempo de haberse adentrado en este maravilloso mundo de los videojuegos, podemos decirte que Space Invaders apareció por primera vez en 1978 en las salas de Arcadias, ¡imagínate! muchos de nosotros estábamos tiernitos en ese entonces; Crow todavía ni estaba en proyecto, Panteón acababa de ingresar al mundo de los vivos y el Conejo ya estaba dando sus primeros brinquitos.

Pero tal vez te estés preguntando el por qué de tanto éxito de este juego; pues resulta que en esos años, estaba muy grande la euforia sobre las historias de extraterrestres y todos decían haber visto un OVNI (Objeto Volador No Identificado) o haber sido raptados por extraterrestres para ser estudiados y estas historias llegaron al cine en muchísimas ocasiones, así como a libros, novelas, cómics (de ese entonces) y por ende, a los videojuegos. De hecho, en 1978 se registraron muchos casos de personas que dieron testimonio de haber visto naves, luces, platillos voladores, etc., por lo que, siendo la moda, todos querían sentirse mejor al poder evitar personalmente una invasión de alienígenas y qué mejor que el entretenido Space Invaders.

Como podrás darte cuenta, Space Invaders fue un juego muy popular y se convirtió rápidamente en un clásico de todos los tiempos, podemos decirte que casi es el abuelo de los Shooters y el hecho es que aquí no tenías un Scroll en movimiento, ni poderes, ni armas secundarias, sino solamente un pequeño cañón que disparaba una balita a la vez, para evitar que las hordas de extraterrestres lograran posarse sobre la tierra.

Ya antes habíamos visto nuevas versiones de este juego para varios sistemas de Nintendo como el Game Boy, el SNES y el N64, pero ahora vamos a ver la última de estas versiones que ahora llega con todo el poder del Game Boy Advance, listo para dejar bien claro que no puedes ser un apasionado de los Shooters si no has jugado Space Invaders.

Un ejemplo de los estándares normales es que se mantiene el factor de un solo disparo a la vez, hasta que salga de la pantalla o que destruya a un enemigo. Otra cosa es que aquí cuentas con las barreras protectoras que detienen tanto tus disparos como los de los enemigos, pero que sirven muy bien para cubrirte y darte un poco de ventaja.

© 2002 Activision, 1978, 2002 Taito Corp.

La nueva versión está fenomenal, puedes hacer muchas cosas que en ninguna de las demás adaptaciones puedes, además de que cuenta con detalles que lo hacen muy divertido y variado, sin perder la base del original Space Invaders.

Para empezar, aquí controlas una navecita y no un cañón, así que ahora debes "avanzar" a otro plano y destruir a los enemigos, que ahora vienen en más variedades y por ende, son más peligrosos. Para que los reconozcas mejor, se dividen por colores.

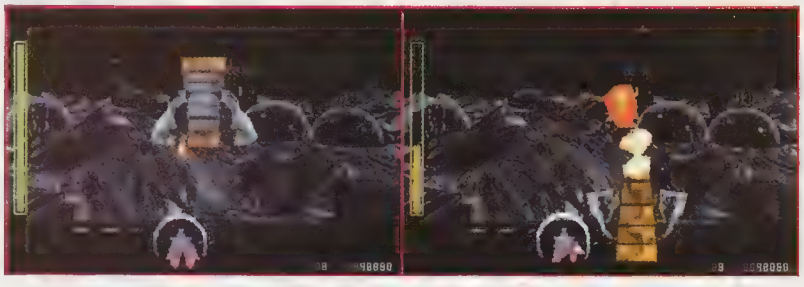
Rojos: Disparo Vertical

Azules: Horizontal a la izquierda

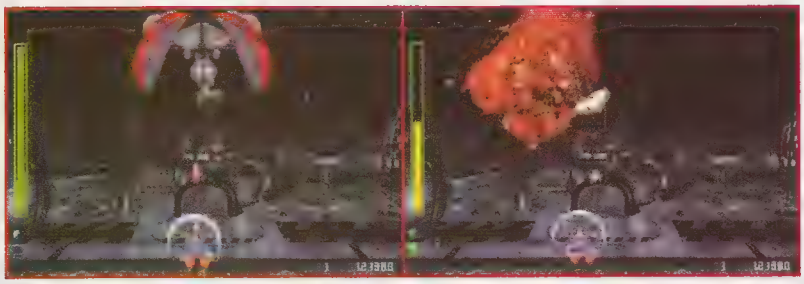
Ahora bien, algo novedoso es que al destruir cuatro alienígenas del mismo tipo consecutivamente, obtendrás un disparo especial que elimina a todos los enemigos por los que pase, dependiendo del color y el tipo de los cuatro extraterrestres que elimines, será el disparo que lograrás. Aquí te incluimos los cuatro primeros tipos de enemigos y el disparo que obtienes para que te des una mejor idea a qué nos referimos.

Otro elemento que no podía faltar son los OVNIS que pasan en la parte superior de la pantalla. Pero además de que aquí se llaman Mother Ships, al ser destruidas dejan caer un ítem que crea un campo de fuerza sobre tu nave que detiene un disparo, así que puedes confiarte más para atacar a los enemigos.

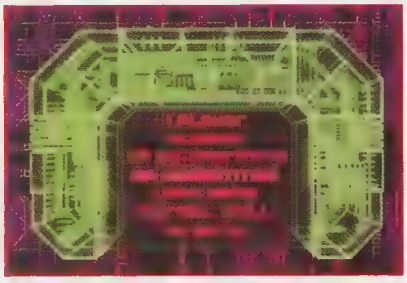
También encontramos a los bloques que te protegen, pero esta vez los puedes empujar al dispararles para que queden más cerca de los enemigos. Después de un par de disparos lo destruirás.



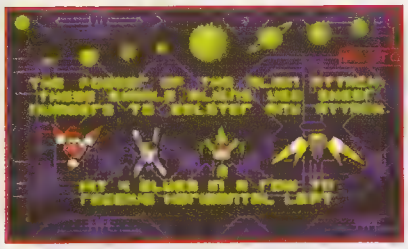
Otro detalle nuevo es que aquí deberás enfrentarte a un jefe después de varias rondas, cada jefe es diferente y tiene distintas maneras de atacarte.



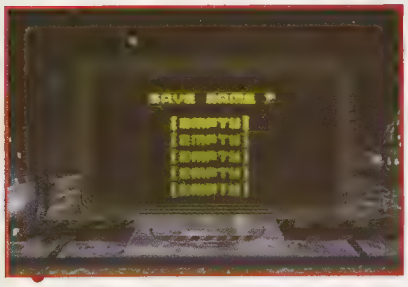
Checa en la parte izquierda de la pantalla, ahí aparece la energía del jefe, pero debes tener cuidado pues casi siempre cambia de manera de atacarte cuando le queda poca vida.



Lo padre de este nuevo Space Invaders (aunque ya lo habíamos visto), es que puede ser jugado entre dos personas, pero ahora pueden jugar en modo de versus o de manera cooperativa, así que los propietarios del GBA podrán echar sus retas o ayudarse a defender al planeta tierra en cualquier parte a donde vayan.



Después de pasar a uno de los jefes, te encontrarás con que aparecen nuevos tipos de enemigos que debes destruir. Como podrás imaginarte, algunos deben ser eliminados de diferente manera, como éste, al que le debes dar dos disparos en lugar de uno, pero eso sí, si destruyes cuatro consecutivos, obtendrás un disparo diferente.



Algo muy bueno es que le introdujeron la opción de salvar el juego en el momento que tú quieras; esta opción te ayuda de mucho para que puedas continuar tu juego justo en donde te quedaste, lo cual es de gran ayuda en una versión de un sistema portátil. Cuentas con cinco archivos para guardar tus avances.

Space Invaders para el Game Boy Advance es una gran opción para todo tipo de videojugadores, se las recomendamos mucho pues es muy divertido y te entretiene mucho, cualquiera de las dos versiones, tanto la antigua como la nueva. Si eres un gran fan de los Shooters, un videojugador veterano o simplemente quieres conocer Space Invaders, no puedes dejar de checarlo.

COMPAÑÍA: ACTIVISION

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR: TORUS GAMES

MEMORIA: 32 MEGAS

CATEGORÍA: SHOOTER

LANZAMIENTO: MARZO 2002

RANKING

SPACE INVADERS

Ya, por favor. Está bien que hay juegos que hicieron historia, pero si no hacen algo verdaderamente diferente, esperemos que ya no hagan lo mismo una y otra vez. No es que no haya jugado nunca Space Invaders o que no me agrade del todo este título, pero como ya lo mencioné, espero ver algo más creativo y no simples refritos una y otra vez. Si nunca has jugado este título, tal vez te llame la atención.

2.0

A pesar de que cuenta con algunas cosas extras, el juego en sí no ha recibido muchos cambios exceptuando la parte visual. A pesar de que este juego no es uno de mis favoritos, gracias a sus méritos históricos, podría decirte que le eches un ojo, aunque no te esperes que te deje boquiabierto ni nada por el estilo. Su opción de dos jugadores está bien, pero pudieron haber hecho algo diferente y más apremiante.

3.0

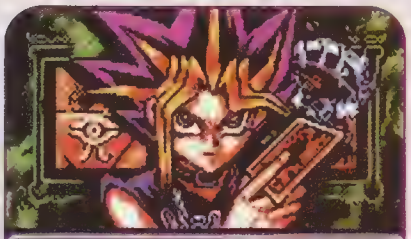
¡Qué bien! Años después de la primera vez que jugamos este antiguo título, podemos disfrutar de él, ahora en el Game Boy Advance, que se está consolidando como el mejor portátil de todos los tiempos. Simplemente no puedes dejar de checarlo, créeme que no te arrepentirás.

4.0

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

A FONDO

Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories

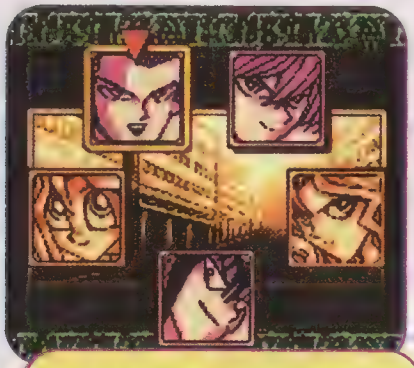


Hacía tiempo que no veíamos un juego basado en los populares juegos de cartas tipo Magic. ¿Recuerdas que revisamos Magi-Nation y Pokémon Traiding Card Game? Pues ahora tenemos un título basado en una serie llamada Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories que es popular en Japón y en Estados Unidos y en la cual, como podrás imaginarte, los protagonistas pasan todo el tiempo peleando con sus cartas. Aunque ya se está viendo mucho este concepto, la serie es buena y fue aceptada con agrado por muchos televidentes.

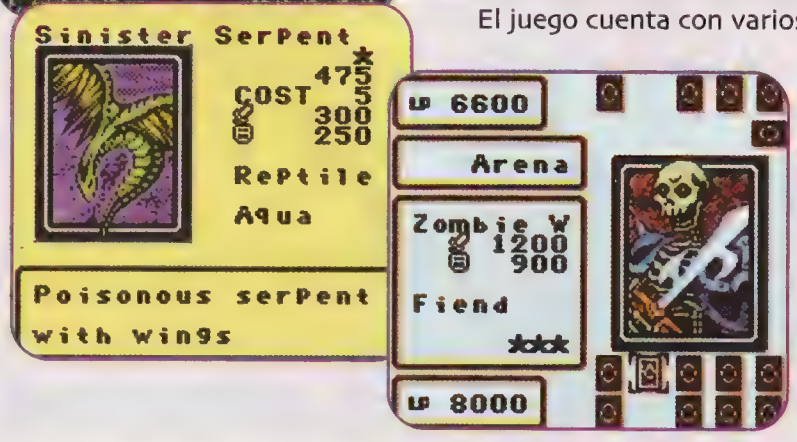
Dándole seguimiento al éxito de esta serie, Konami ha lanzado este juego, en donde podrás encontrar a los personajes favoritos de la serie y podrás tener muchísimas cartas. Además de todo esto, podrás hacer cosas que en otros títulos del mismo género no se podía, así que vamos a darle un rápida checada para que lo conozcas.

Una de las cosas que ayudan mucho a este tipo de juegos es que tienen un gran nivel de Replay Value, es decir, que lo volverás a jugar una y otra vez. Lo que pasa es que como debes conseguir todas las cartas del juego, deberás volverlo a jugar aunque ya lo hayas terminado para conseguirlas todas.

Pero eso no es todo, esta serie cuenta con su propio juego de cartas, tal como Pokémon Traiding Card Game; pero aquí tanto las cartas como el juego tienen una interacción más cercana, pues las cartas reales tienen un código de ocho dígitos en la esquina inferior izquierda, que podrás introducir como si fuera un password en el juego y de esta manera, puedes tener esa carta exactamente disponible en tu cartucho. Esta es un opción muy buena pues de esta manera podrás tener más cartas más fácilmente, es una muestra del apoyo que le dan tanto al juego de Game Boy, como a las cartas reales.



Como siempre, podrás introducir tu nombre para jugar en este título, pero como no falta el pelo en la sopa, solamente cuentas con un archivo para guardar tus avances. Hubiéramos preferido que tuviera al menos tres archivos para que los videojugadores pudiéramos prestárselo a los hermanos o a los amigos y que ambos tuvieran su propio archivo, pero bueno, no se puede tener todo.



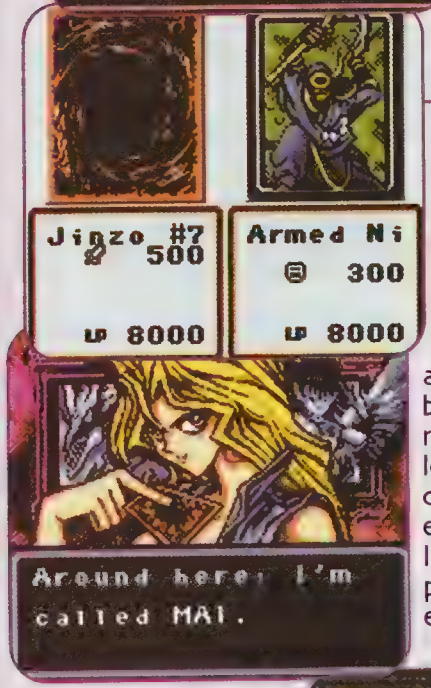
El juego cuenta con varios modos de juego como lo son Campaign, que es el modo principal del juego y es donde deberás retar a los demás personajes a duelos de cartas para avanzar. A cada uno de ellos debes ganarle en cinco ocasiones para poder proseguir con tu jornada. También puedes editar tus propios Decks (así se le llama al conjunto de cartas necesarias para competir) con las cartas de tu preferencia para hacerlos más poderoso o bien, de distintos tipos.

© 2001, Ubisoft, © 2001, Disney Interactive

Con la opción de Versus podrás enfrentarte a otro amigo por medio del Cable Link y que vean quién es el mejor. Cada uno puede competir con sus propios Decks para hacer más padre y divertida la competencia. Pero como no todo son guamazos, podrán también intercambiar cartas en el modo de Trade, para que puedan conseguir toda la colección más rápidamente. Recuerda que es mejor si intercambian entre varios para tener más posibilidades de obtener cartas diferentes.

Como en varios juegos de este estilo, antes de entrar a una batalla, tendrás oportunidad de acomodar tus Decks o de usar otro diferente, además de guardar las cartas que no uses o de incluir otras en tu Deck para enfrentar de lleno a tu adversario.

Las cartas son realmente muchísimas, cada una tiene diferentes poderes y mientras vayas jugando, podrás conocer todo lo que puedes hacer y formar estrategias que te sirvan mejor. Una de las cosas que más nos gustaron es que puedes editar tus propias cartas o más bien, combinar los poderes de una carta con otra, ya sea dentro de la batalla o fuera de ella. De esta manera puedes tener más variedad y que ya no tengas que preocuparte por si una carta te gusta pero no tiene un poder, aquí podrás combinarlas como mejor te parezca; claro, con algunas limitaciones.



Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories es un buen juego si eres aficionado a los juegos de cartas, pero si no te llaman mucho la atención, mejor trata de enfocarte a otro tipo como las aventuras o los de deportes pues lo encontrarás algo aburrido. La música es buena y tiene un gran número de cartas, pero lo que sí sentimos es que los duelos son excesivamente largos y llegas a desesperarte un poco, pero fuera de eso es un buen juego que vale la pena checar. Posiblemente cuando leas este artículo ya estén pensando en pasar la serie en nuestro país o ya la estén televisando, pero si no, no dudes que llegará a las pantallas mexicanas.

RANKING

YU-GI-OH!

Hace algunos años, el juego de mesa de Magic revolucionó los enfrentamientos de con cartas. Gracias a esto, varias compañías han intentado hacer algo similar en los video juegos y esta vez le toca a Konami hacer su esfuerzo con una serie animada que en Japón ha tenido bastante éxito. Desgraciadamente te tienes que aprender varias reglas que hacen que te tardes más en comenzar realmente a jugar.

3.0

A mí la verdad si me gustan este tipo de juegos, ya que es interesante coleccionar la gran variedad de cartas aparte de la gran opción de poder combinar algunas para hacer tu mazo más fuerte. Lo malo es que al comenzar el juego, como no cuentas con cartas realmente poderosas, las batallas se limitan a terminar con las cartas del contrario, pero al avanzar un poco, podrás dar unas buenas batallas.

4.0

A mí me encantó el juego de Pokémon Trading Card Game, sin embargo, cuando comencé con este título, se me dificultó un poco el hecho de entender las reglas y las funciones de cada carta. No cabe duda de que Konami hizo su mejor esfuerzo para dejar un buen juego, pero desgraciadamente le faltó algo para poder considerar este título como un buen juego de estrategia de cartas.

4.0

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

A FONDO

Una de las más recientes creaciones de la compañía Fox Interactive es el juego Ice Ages, quien recientemente hizo su aparición en la pantalla grande como una de las películas de animación más prometedoras de los últimos días. Y como ya es tradición, ahora podrás disfrutar una vez más esta aventura en tu Game Boy Advance recorriendo todos los escenarios que previamente viste en la película.

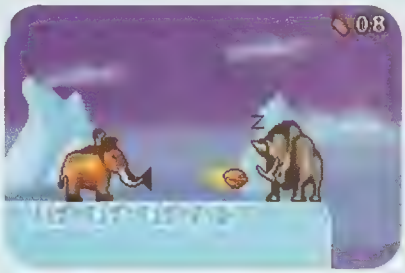
La historia empieza con la intervención de 2 de los personajes principales, Manny, un Mamut muy elocuente quien junto con Sid tratarán de devolver a un pequeño bebé que encontraron en uno de sus viajes al lugar donde pertenece, es decir, con los humanos. Pero la travesía no será nada sencilla ya que habrá múltiples enemigos que tratarán de hacer todo lo posible por evitar que esto ocurra.

Al principio del juego, podrás jugar con Manny quien trae en su lomo al pequeño bebé, los ataques que Manny puede realizar son básicamente con ayuda de su colosal tamaño, saltando y cayendo con fuerza sobre sus atacantes o utilizando su trompa para derribar a todo aquel que se interponga en tu camino.

También habrá ciertas escenas tipo bonus en donde aparecerá Sid, en donde este curioso y perezoso personaje tendrá que recorrer algunas escenas utilizando su velocidad, ya que en estas misiones la pantalla irá avanzando rápidamente, este personaje tendrá ataques básicos que le ayudarán a destruir bloques de piedra o hielo para llegar a su destino.

© 2002, Ubi Soft

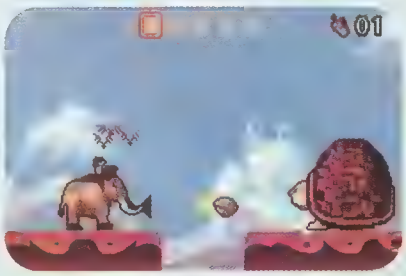
Los enemigos en Ice Ages no son tan variados como suele ocurrir en algunos otros juegos, generalmente encontrarás a los mismos enemigos a lo largo de los 10 diferentes niveles que nos ofrece este título como son, temibles tigres dientes de sable, puerco espin, rinocerontes y alguna que otra abeja e inclusive murciélagos. Sin embargo, el reto aquí es que no sólo tendrás que ir eliminando enemigos a cada instante, sino que de repente tendrás que resolver ciertos acertijos antes de continuar con tu aventura.

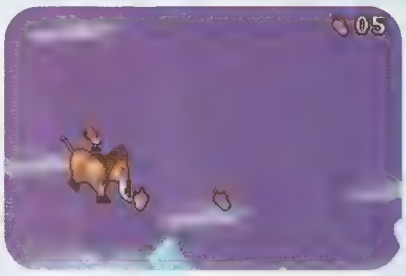


Así que prepárate para vivir un nuevo reto en tu Game Boy Advance con Ice Ages mientras tratas de llevar al bebé Roshan a salvo, en la espalda del poderoso Mamut Manny. Este título se lo recomendamos más que nada a los videojugadores de corta edad debido a la facilidad con la que puedes dominar el juego.

Las gráficas no son de lo mejor que digamos, pero se rescatan un poco en la creación de los backgrounds del juego, que aunque sencillos, son muy vistosos. Por otro lado, un punto a favor que tiene este juego es que la movilidad es bastante fluida, por lo que no te costará ningún trabajo controlar ni a Manny ni a Sid.

Como es costumbre, aquí también encontrarás diversos jefes de escena, quienes harán su aparición al final de cada misión, pero no te preocupes tanto, ya que dichos enemigos son muy sencillos de eliminar en su gran mayoría.

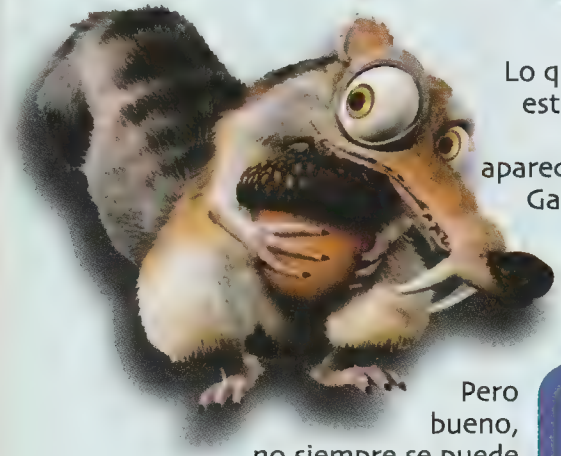




En cada misión tendrás el reto de recolectar una cantidad específica de nueces, 40 para ser exactos, el chiste de colectar las nueces es porque al final de la escena, si colectaste todas las nueces, se te dará como premio una nuez dorada y si colectas todas las nueces doradas de todos los niveles, se abrirá un nivel especial de bonus.

Ice Ages, además cuenta con opción de password para que no tengas que iniciar una y otra vez el juego cada vez que quieras participar en alguna escena,

así como también tendrás la oportunidad de volver a seleccionar una escena que previamente hayas jugado, para poder sacarle todo el jugo posible a este divertido título.



Lo que sí notamos que le faltó a este juego, es que no todos los personajes de la película aparecen en esta aventura para el Game Boy Advance, de hecho, sólo los personajes más representativos fueron los que se tomaron para esta versión.

Pero bueno, no siempre se puede tener todo lo que se quiere. Otro detalle importante es que aparte de los ataques de Manny, también podrás utilizar al bebé para defenderte.

Y por si fuera poco, en este título se ha incluido la opción de modificación de lenguaje, con lo que tendrás la oportunidad de seleccionar el idioma en el que quieras que esté el juego, los idiomas que puedes escoger son inglés, francés y español. Así que por la barrera del lenguaje no tendrás que preocuparte, porque en esta ocasión se pensó en darle un plus extra a los consumidores.

COMPAÑÍA: Ubi Soft
COMPATIBLE CON
CLASIFICACIÓN: B
DESARROLLADOR: Ubi Soft
MEMORIA: 32 MEGAS
CATEGORÍA: AVENTURAS
LANZAMIENTO: MARZO 2002

RANKING

ICE AGE

A lo largo de la industria de los juegos, la mayoría de las películas infantiles cuentan con una adaptación de la historia en un videojuego, sin embargo, muchas de ellas han sido un verdadero desperdicio de esfuerzo y desgraciadamente, este es un vivo ejemplo de lo que no se debe de hacer. No sé si fue porque los programadores no tuvieron mucho tiempo para hacerlo, pero en verdad sólo lo recomiendo para niños

2.5

Esta vez le tocó a Fox Interactive traer a la vida virtual del Game Boy Advance a sus personajes de Ice Ages y aunque el juego es sumamente fácil de dominar, cuenta con detalles interesantes para todos los pequeños videojugadores, en especial para los que se divirtieron al ver esta película. Las gráficas no son de lo mejor, pero al menos podrás checar la buena animación de los diferentes personajes.

3.0

Hay de juegos a juegos, sobre todo cuando se trata de títulos infantiles, pero éste de veras que se pasa de infantil. Las gráficas están bien a parte de contar con algunas fotos de la película animada, sin embargo, el control es demasiado simple, los escenarios no varían mucho y la dificultad es para meros principiantes, por lo que solamente lo recomiendo para quienes apenas dan sus primeros pasos.

2.0

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

POR PRIMERA VEZ
LA MASCOTA DE
SEGA LLEGA
A NINTENDO
NINTENDO
GAMECUBE
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
SEGA
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
¡¡CORRE POR EL !!
Encuentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro,
Liverpool, Fabricas de Francia y Sears.
'No promuevas el contrabando'.Para hacer valida tu garantia,
debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.
gameta

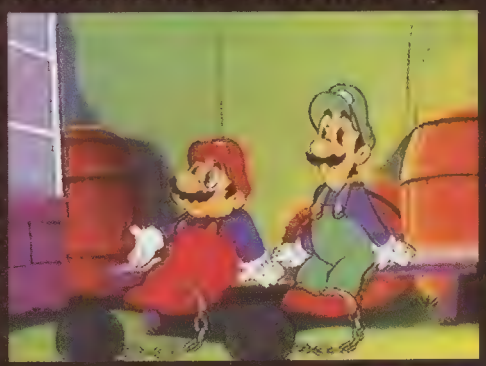
el ojo del cuervo

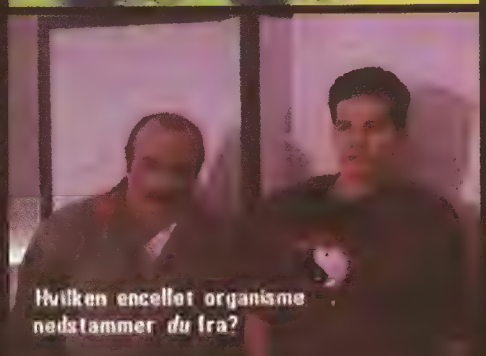
Que tal chavos como estan, para los que se preguntaban ¿Quién es Crow? Pues ese soy yo y al igual que ustedes comparto el gusto por los videojuegos entre muchas otras cosas más. Por lo que les he preparado una sección donde les hablare sobre los diferentes videojuegos que han tenido su adaptación en una película, cómic, serie televisiva o viceversa (obviamente de títulos que hayan llegado a nuestro continente, y mejor dejemos al Conejo que se haga bolas con los que no pudimos disfrutar), así como conocer si es bueno o malo que haya estas translaciones. Como podrás ver, este asunto de las translaciones lleva ya años, si tomas en cuenta que esto ha ocurrido desde el legendario NES, pasando así por las diversas consolas de Nintendo. Así que, qué les parece si damos inicio a esta nueva sección que espero disfruten tanto leyendola como yo escribiéndola.

Al iniciar la creación y programación de los videojuegos hace unas cuantas décadas, sólo se generaban historias propiamente basadas para su realización en un juego de video, sin embargo, conforme la industria de la diversión electrónica se vio más madura, se han hecho translaciones de algunos videojuegos a diferentes medios de difusión como comics, series televisivas e inclusive películas, muchas veces con resultados satisfactorios y otros tantos donde no se da el empuje necesario para que la conversión sea tan espectacular como la idea original.

Por ejemplo, los videojuegos, que día a día se vuelven más populares, incursionan en el género cinematográfico e inclusive, las producciones cineastas, buscan suerte en el ámbito de la diversión electrónica ofreciéndote una nueva forma de expresar la emoción de ser el personaje principal de una historia que hayas podido disfrutar en una sala de proyección.

El título que abrirá esta sección es el clásico título "Mario Bros." Y por supuesto el gran Mario, quien hizo su aparición por primera vez en el juego Donkey Kong para Arcade en el año 1981, pero no fue sino hasta 1986 donde se ganó completamente su fama y popularidad en el juego "Super Mario Bros." para NES, siendo también partícipe en este juego, su hermano Luigi ambos de origen italiano y plomeros de profesión.



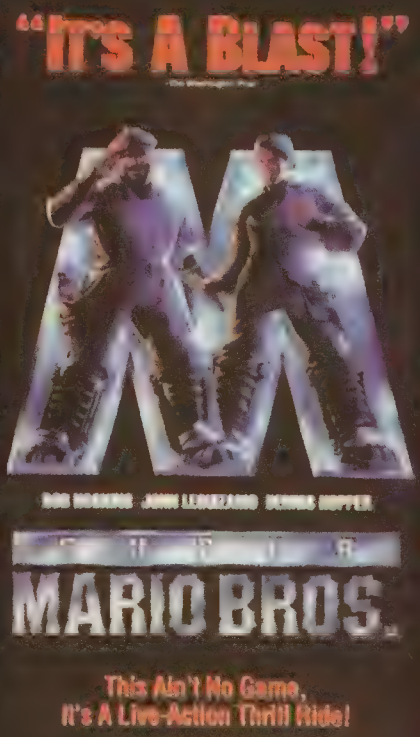


Hvilken encellet organisme nedstammer du fra?

La película fue estrenada allá en el año 1993 y da inicio hace aproximadamente 60 millones de años, cuando un meteoro se impactó con la tierra, dividiéndola en 2 dimensiones, en una, los humanos evolucionaron, en otra los dinosaurios vivieron y evolucionaron bajo el gobierno del malvado King Koopa (Dennis Hopper) según cuenta la historia (que fue escrita por Parker Bennett, Terry Runte y Ed Solomon). Hace 20 años, una cápsula fue encontrada afuera de un monasterio en Brooklyn, dentro de la cápsula estaba un huevo y una misteriosa piedra.

Koopa, mejor conocido como Bowser, tenía un plan para unificar a ambos mundos y dominarlos con ayuda de sus sirvientes Gombas. Para hacer tal cosa, todo lo que él necesitaba era encontrar a la Princesa Daisy (Samantha Mathis) en el otro mundo y robarle una pequeña particula del meteorito que ella trae consigo colgada al cuello y así introducirla dentro del meteoro original.

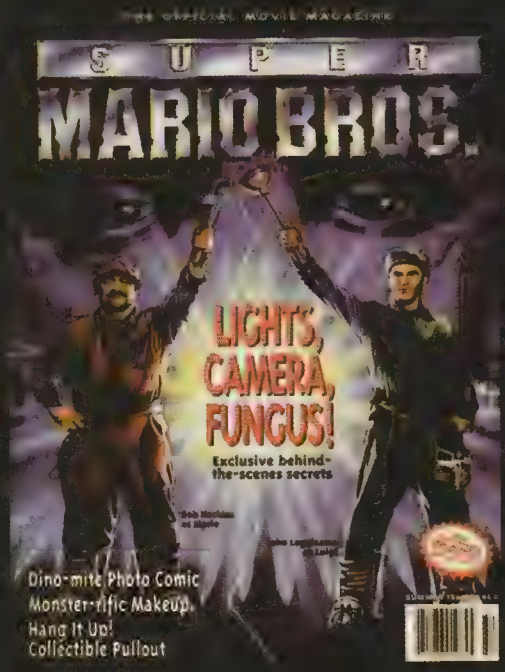
Sin embargo, para desgracia del malefico Koopa, era bastante difícil este trabajo, ya que sus poco competentes lacayos Gomba (Richard Edson y Fisher Stevens) siempre le traían a la chica equivocada, pero cuando al fin se les iluminó el cerebro, trajeron a la Princesa real, pero ella estaba acompañada por un par de Super Heroes (en sus ratos libres porque su trabajo formal es ser plomeros) de nombres Luigi y Mario (John Leguizamo y Bob Hoskins respectivamente) por lo que rápidamente Mario y Luigi se dirigieron a su rescate.



Lo que es sorprendente sobre la película de Super Mario Bros. es que tardó mucho tiempo en que se realizara. Ya que el juego salió aproximadamente 7 años antes que la película. Sin embargo, debido a que estos carismáticos hermanos ya poseían una excelente trayectoria artística se pudo realizar una producción cinematográfica. Como detalles curiosos de esta película, está que a pesar de que lo que se esperaba, sólo logró recaudar 21 millones de dólares en comparación con la primera película de Pokémon, que logró recaudar tal cantidad tan sólo en la primera semana de su estreno.

Por otro lado tenemos que en esta película, la Princesa es nombrada Daisy, en lugar de Peach, y marcan como apellido o segundo nombre para Mario y Luigi "Mario" quedando como Mario Mario y Luigi Mario ¿Suena raro no?

Como podrás darte cuenta, esta película no contó con un presupuesto como el de Titanic o Terminator 2, pero a pesar de las limitaciones que tuvieron en la producción del filme, se lograron recrear escenas que para gusto de unos y disgusto de otros trataban de generar el mundo de un videojuego en un set de producción real, dando así la oportunidad de poder ver al par de plomeros consentidos por los videojugadores de una manera más realista. Sin embargo, hay detalles que simplemente pudieron mejorar en el filme, como por ejemplo la caracterización de los personajes, ya que lo que más se pudo haber parecido al juego son los bigotes de Mario; por ejemplo, tanto Koopa como los Gombas e inclusive el mismo Yoshi (a quien ponen como un pequeño T-Rex) tienen un pobre trabajo de vestuario y maquillaje. Y ya que estamos hablando de Yoshi, ¿sabías que uno de los sueños de Miyamoto San, era que Mario montara un dinosaurio desde que terminó el primer Super Mario Bros.? Pero desgraciadamente por limitaciones de sistema no era posible, sino hasta el SNES con el juego Super Mario World.



Pero no creas que por tal motivo la película es mala, ya que si eres fanático de los juegos de Mario, te será bastante atractiva por el simple hecho de poder disfrutar una historia diferente de las aventuras de Mario y Luigi. Ahora bien, ¿te imaginas, ya con la tecnología de estos tiempos y las grandes técnicas de animación por computadora, así como los espectaculares efectos especiales que cada día son mejores en las películas, se juntaran para realizar una secuela de la película de Mario Bros.? Quedaría algo padrísimo, quizás el tiempo lo decida y que no es tan descabellado pensarlo, ya que como sabrás, Mario Bros. es una franquicia que ha roto records de ventas al menos en los videojuegos.

Pero ahí no acaba el asunto, ya que en otro tiempo Mario fue caracterizado en vivo por Lou Albano (estrella de la WWF) y Luigi era interpretado por Danny Wells ¡Sí! En la tan afamada serie televisiva "Super Mario Bros. Super Show". La cual contó con 65 episodios (13 episodios eran con temática de Zelda) y que muchos de nosotros pudimos disfrutar hace unos cuantos años. Lo curioso de este show, era que los actores que interpretaban a Mario y a Luigi, presentaban la caricatura de Mario Bros. y era bastante chistoso porque estos actores realmente le ponían feeling a la presentación de cada capítulo y que incluso llegaban a tener invitados especiales como el gran luchador Rowdy Piper e inclusive el mismísimo inspector Gadget.

Retomando el tema sobre la película y el juego, siempre es bueno poder ver o disfrutar de otros aspectos de nuestros héroes favoritos ya sea de algún cómic o de un videojuego, pero lo más importante es que tales aportaciones dan origen a nuevas alternativas para crear nuevos proyectos y que sobre todo, los fanáticos de hueso colorado tendrán más material para coleccionar y así ampliar su galería. En esta ocasión fue Mario Bros. y pienso que a pesar de las críticas que ha tenido este film no deja de ser un bono extra para todos los que hemos seguido la trayectoria de este personaje.

Bueno, llegó el tiempo de despedirnos por este mes, espero que la información haya sido de tu agrado, pero así como en todo, tus opiniones son muy importantes, así que cualquier pregunta, queja o comentario que tengan será bien recibido en mi correo electrónico crew@nintendo.com.mx o a la dirección que ya todos ustedes saben: Hamburgo # 10 1er. Piso Col. Juárez. ¡ Hasta la próxima !

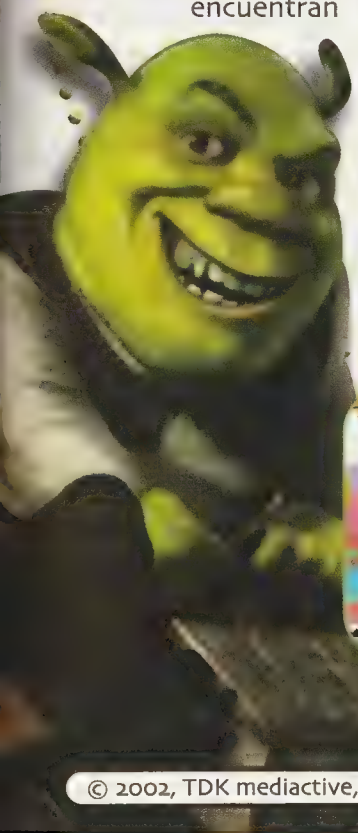
A FONDO

Shrek

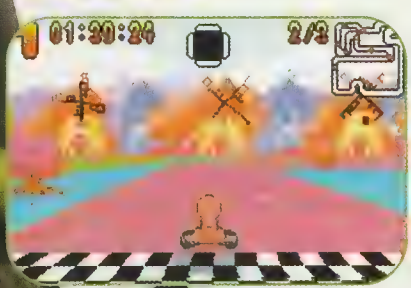
Swamp Kart Speedway

Saliendo de la pantalla grande y dirigiendose a toda velocidad hacia el Game Boy Advance, los genios de DreamWorks creadores de la espectacular película Shrek otorgan la licencia de este film para llevar a cabo un juego totalmente diferente al primer título de Shrek que salió hace algún tiempo para el Game Boy, así que ahora en el Game Boy Advance, Shrek nos vuelve a hacer reír, pero esta vez en un juego de carreras en Go Karts donde no sólo la habilidad te hará ganar, sino también uno que otro truco o arma especial que encuentres en tu camino.

Pero ahora le toca la oportunidad de sobresalir al ogro malhumorado de Shrek quien en compañía de su inseparable escudero "burro" y una gran cantidad de aliados entre los que se encuentran unos cuantos personajes salidos de los cuentos de hadas, quienes después de una serie de peleas en el Game Boy deciden incursionar en las carreras en Go Kart en el GB Advance.



El juego contiene una gran cantidad de emocionantes pistas todas con su reto particular de dificultad, es decir, cada una de las pistas cuenta con trampas como huecos en los puentes u hoyos en el suelo donde puedes caer, pero no sólo eso, sino que también habrá una serie de obstáculos antes de llegar a la meta. Algunas de las pistas se encuentran con clima soleado y otras podrán tener lluvia o un suelo lleno de hielo.

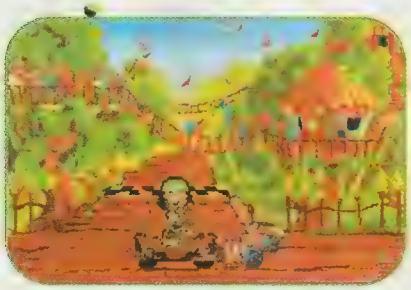


Los modos de juego que encontrarás en este título son los siguientes: Single Player que es en donde participarás tú solo contra el CPU y deberás cursar todos y cada uno de los diferentes niveles del juego, también podrás modificar la dificultad del juego la cual se encuentra en tres diferentes opciones, fácil, medio y difícil para que si ya dominas el juego puedas volverlo a jugar con un poco de más reto.

© 2002, TDK mediactive, © 2002, Prolific

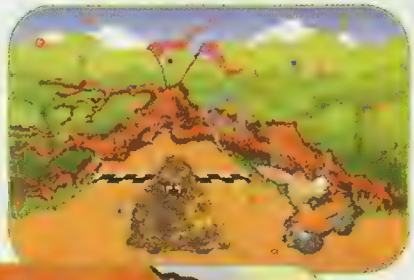
¡Ah! pero lo que no puede faltar en este tipo de juegos además de los curiosos vehículos, son los ítems y poderes que podrás obtener a lo largo de la carrera que como sucede en Mario Kart, estos ítems te servirán tanto para protegerte como el caso de los escudos, o en su defecto para atacar ya sea con grandes calabazas o aceite en el suelo, también podrás obtener algunos ítems que te aumenten la velocidad por un tiempo definido logrando así que puedas tomar ventaja sobre tus oponentes.

En Shrek: Swamp Kart Speedway podrás recorrer hasta 16 pistas exclusivas con diferente temática en cada una de ellas, como te mencionábamos anteriormente y aunque algunas son muy similares, podrás notar algunas diferencias mientras participas en las carrera. Por otro lado, el control del vehículo es muy sencillo y no por eso decimos que sea burdo, sino que gracias a la facilidad con la que controlas los vehículos, el juego se te facilitará a cada momento lo juegues, ya sea para dar vueltas más cerradas o para calibrar debidamente la puntería cuando vayas a lanzar una calabaza a tus oponentes.



Sin lugar a dudas, un punto bueno para este juego es que posee un modo multiplayer en donde hasta 4 personas podrán participar en la misma carrera, esto ya se ha vuelto riguroso para este estilo de juegos pero aquí lo interesante es que además de la emoción de participar en una carrera contra tus amigos, tendrás la oportunidad de utilizar todas las estrategias, atajos y demás cosas que hayas aprendido mientras participas en el modo individual del juego.

Al iniciar el juego, contarás con 8 personajes que podrás seleccionar inmediatamente para iniciar tu aventura, pero conforme vayas conquistando el juego, podrás obtener hasta 4 personajes más para ampliar tu galería de conductores de Go Kart. Recuerda que cada uno de los personajes cuenta con sus propias características especiales haciendo que algunos sean mucho más veloces pero con poca estabilidad en su vehículo, o que se recuperen pronto de los ataques de los demás competidores, pero no alcancen mucha velocidad en las pistas rectas o curvas.



SHREK: SWAMP KART SPEEDWAY

También está el modo de Training o entrenamiento, esta opción más que nada te servirá para que explores las pistas y aprendas a maniobrar los vehículos, además de checar con qué personaje se te facilita más el juego. En esta opción podrás seleccionar desde el inicio cualquiera de las 16 pistas, lo cual te servirá muchísimo para que conozcas todas a la perfección.

Gráficamente el juego no nos ofrece nada nuevo o mejor dicho no cuenta con algún detalle que nos haya dejado con el ojo cuadrado, sin embargo, no es tanto la sencillez con la que programaron los gráficos para esta aventura en Go Karts, sino que lo más importante es que a la hora de que inicies tu juego, los vehículos tengan buena respuesta al control, además que tenga diversidad de ataques para que se vuelva más entretenido y afortunadamente estos últimos dos puntos sí los encontrarás en Shrek: Swamp Kart Speedway, por lo que se compensa el detalle gráfico.

Si te gustó la película y quieres continuar con una aventura diferente y que se lleve a cabo sobre ruedas, te recomendamos que cheques este título, el cual, además de ser bastante sencillo, es para todo tipo de videojugadores, es entretenido y muy fácil de dominar. Así que escoge tu personaje e inicia tu juego pero apúrate antes de que la galleta de jengibre se ahogue en un vaso con leche.

COMPAÑÍA: TDK

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR

MEMORIA: 64 MEGAS

CATEGORÍA: CARRERAS

LANZAMIENTO: 2002

Las carreras de Go-Karts se han vuelto un verdadero reto para muchas compañías y por supuesto que Shrek y su pandilla no podían quedarse fuera. A pesar de que mucha gente podría compararlo con Mario Kart, como quiera que sea, la gente de Prolfic se preocupó por darle algunos cambios y el resultado es un entretenido juego de carreras muy comico apto para todas las edades.

4.0

Siempre es bueno quesaquen diversos títulos y que incursionen en terrenos más allá de la aventura y por tal motivo me pareció atractivo este juego de Go Karts que aunque siento que le faltó un poco de diversión y quizá hasta más pistas o un reto extra, pero no deja de ser interesante para todos aquellos videojugadores pequeños que quieran pasarse un buen rato con un título de carreras con Shrek.

4.0

No me importa lo que digan, no ha habido otro como Mario Kart, en cualquiera de sus versiones. Aún así, veo que todos los juegos salen con un punto de vista objetivo y a veces sí salen buenos juegos como Konami Krazy Racers, pero esta vez no tengo nada que decir a favor de este título. Si te gustó la película lo suficiente como para tener toda la mercadotecnia, no te lo pierdas y si no... mejor juega otra cosa.

4.0

¡¡¡GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZZ

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

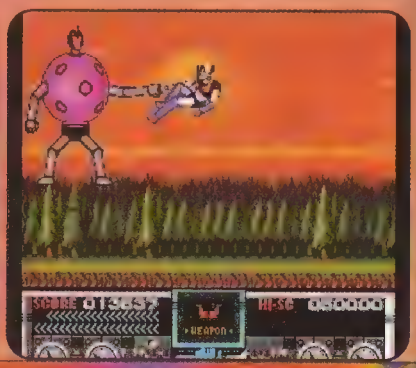
Hola, ¿Cómo has estado?
Muchas gracias por todas sus cartas, sé muy bien que han estado esperando para ver cómo qué se me ocurre poner en mi sección, ya que mucha gente me ha pedido que siga hablando de juegos de anime, y pues me puse a hurgar entre mis cartuchos de Super Famicom y encontré este gran juego que lógicamente nunca llegó a nuestro continente y considero que es una lástima por el simple hecho de que esta serie animada ha contado con un gran número de fanáticos alrededor del mundo.
Para ti que gustas de las buenas animaciones japonesas y que tienes una edad considerable para haber visto esta caricatura en la televisión, te presento el gran juego de Mazinger-Z.

Claro que si Godzilla o Ultraman cuentan con su propio juego, ¿Por qué no hacer uno del gigantesco robot que salvara a la ciudad de Tokio de malignos científicos que querían apoderarse del mundo?
Por supuesto, que el Baron Ashler y el Conde Decapitado, bajo las órdenes del Dr. Hell, harán hasta lo imposible por detener a Koji Kabuto y su formidable robot que al parecer nada lo puede detener.

En sí el juego es un simple Street Fighting tipo Final Fight pero sin profundidad, por lo que te desplazas en un solo plano, pero eso sí, cuenta con plataformas que no te harán la vida tan sencilla.
Cuentas con un botón de ataque, otro para saltar, uno más para seleccionar el arma especial y con los botones L y R lanzarás los puños para atacar a distancia.
Lógicamente cuentas con un pequeño combo para asegurar la victoria contra cualquier oponente y así evitarte la molestia de utilizar las armas y reservarlas para enemigos más problemáticos.

MAZINGER Z

En la parte inferior de la pantalla, aparecen unas líneas; las del lado izquierdo son tu energía y la línea de armamento para utilizar en cualquier momento los dardos, el láser, el misil del abdomen, los vientos huracanados y por supuesto los rayos fotónicos y así no tener que estarle gritando a Koji que los utilice desde un principio, ya que en la serie animada siempre se esperaba hasta el final del combate para usarlos.



El juego cuenta con una gran variedad de niveles, cambios de escenarios y una gran variedad de enemigos con diferentes formas de ataque. Por si fuera poco, recordarás épocas de tu infancia al ver los enemigos contra los que tendrás que pelear al final de cada nivel. Por si fuera poco, al terminar con el enemigo principal de cada escena, el Scrander vendrá por ti para llevarte de regreso al laboratorio.

A lo largo del juego, la historia será contada en magníficos cinema-displays que, para su tiempo, eran verdaderamente fenomenales.
El juego fue muy bien cuidado en todos los aspectos y aunque no alcanzó grandes ventas, sí puedo decirte que es una verdadera pena que no haya llegado a nuestras manos.

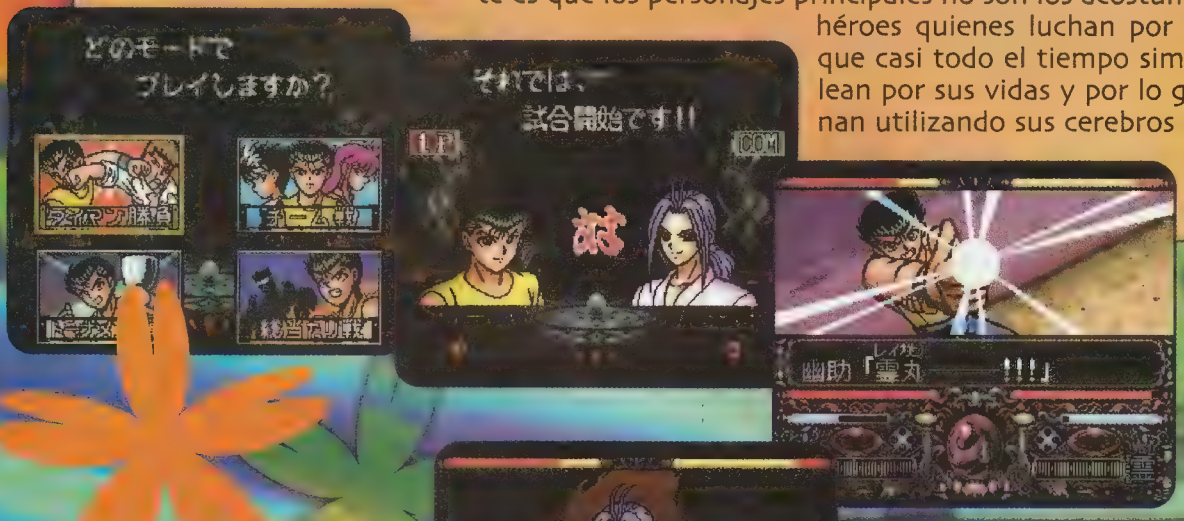
Mazinger-Z ha tenido varias apariciones en diversos juegos como la saga de Robot Wars de la que hablé en el Año 10 Número 12, pero éste, es el único juego dedicado enteramente a este enorme súper héroe.

No cabe duda que Go Nagai tuvo un gran ingenio al crear al gigante de acero junto con todos los personajes de la serie y por eso hoy le honro un homenaje a su talento así como a la gente de Bandai que le pusieron todo el esfuerzo para realizar este excelente trabajo.

Pero para quienes quieren un poco más del mundo de los juegos basados en animaciones, les tengo otra sorpresa.

YU YU HAKUSHO

Esta es otra de mis series animadas favoritas, y a pesar de que no es muy conocida, ha tenido gran éxito en Japón y otros países donde se ha transmitido.
Los fans de la serie se han cautivado por el carisma de los personajes, por la forma en que la historia es relatada, manteniendo la atención de principio a fin con acción, humor y drama. Lo más interesante es que los personajes principales no son los acostumbrados súper héroes quienes luchan por la justicia ya que casi todo el tiempo simplemente pelean por sus vidas y por lo general terminan utilizando sus cerebros en vez de sus grandes poderes.

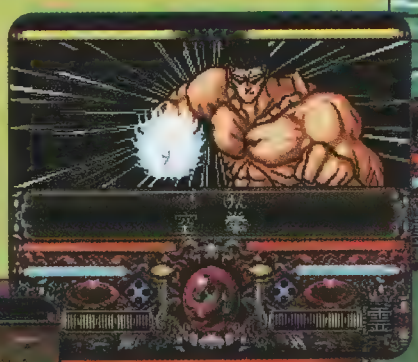


Pero pasemos a la parte que me corresponde.
Han salido varios juegos de esta animación, sin embargo, uno de ellos me cautivó desde el principio gracias a su sencillez, buena forma de juego y sobre todo, sus grandes cinemas que se presentan durante las batallas.

Para empezar, este juego no es como cualquier otro título de peleas, si no es como un combate con comandos tipo "Batallas de RPG", pero con más dinamismo.

Cada personaje utilizará sus mejores habilidades para sobresalir en el combate además de que hay muchos factores que influyen dentro de la pelea. Hay varias barras en la pantalla y cada una tiene su propia función. Las superiores te indican tu nivel de energía, la inferior muestra la cantidad de espíritu que tienes acumulado y en el centro se muestra la cantidad de espectros que puedes acumular en ese movimiento dependiendo de tu acción, para que se concentren en tu barra de espíritu.

Al comenzar el enfrentamiento, deberás adoptar la posición deseada con el Control: Arriba para esquivar; Atrás para defender, fortalecer tu siguiente ataque o repeler el ataque contrario; Adelante para realizar un ataque físico y Abajo para utilizar un súper poder.

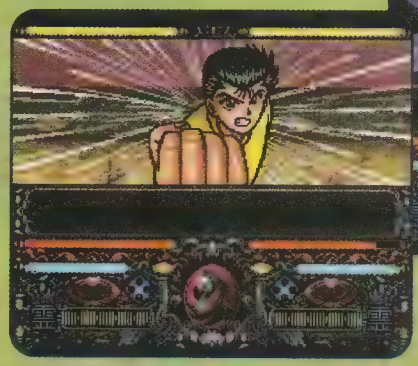


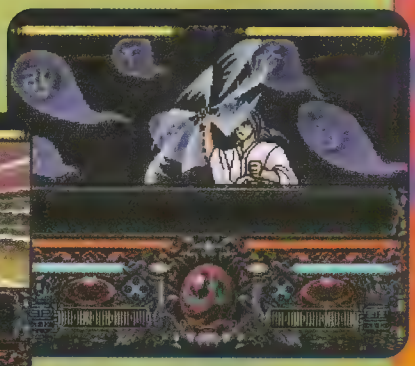
Por otra parte, cada uno de los botones te servirá para realizar diversas acciones dependiendo obviamente de la posición inicial del control.

Cuando dejas presionado el control en cualquier dirección, una pequeña línea se llenará para delimitar la efectividad de la acción, por lo que si se encuentra llena, tendrás más probabilidades de que la acción se realice satisfactoriamente.

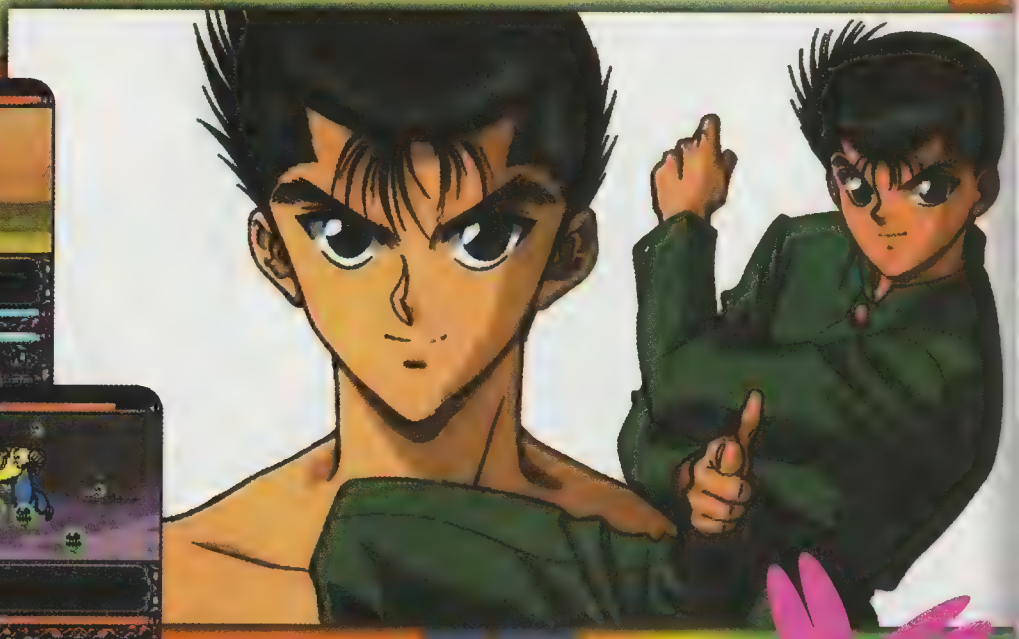
Cada una de las acciones cuenta con su propio cinema-display, lo que hace que el juego sea verdaderamente vistoso y atractivo para cualquier jugador.

El juego parece sencillo, pero definitivamente vale la pena probarlo, ya que la estructura es diferente a todo lo que hemos visto y por consecuencia, resulta bastante interesante para todo tipo de audiencia.





Ojalá y nuevos programadores tomen esta base para hacer algún juego, ya que estoy seguro que a muchos jugadores se les hará bastante original y sobre todo entretenido.



Bien, pues no me queda mas que despedirme. El mes pasado no pude publicar mi sección debido a la carga trabajo que tuvimos para terminar el especial de Zelda, y por si fuera poco, el trabajo para el número normal me impidió contestar preguntas, así que dejaré las dejaré pendientes para el siguiente número.

Te recuerdo que todas las peticiones así como observaciones son bien recibidas tanto en cartas a la dirección de la redacción como a mi e-mail: conejo@nintendo.com.mx

Te deseo un excelente mes del niño, ya que la gran mayoría que seguimos jugando con los productos de Nintendo conservamos un gran espíritu de niños. Nos vemos en la edición de Mayo con más juegos interesantes.

C • L • U • B

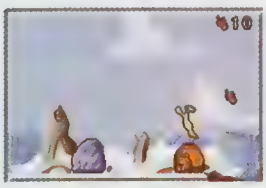
Nintendo

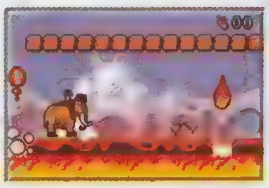
SONIC™ ADVENTURE 2 BATTLE

© 2000, 2002 SEGA/SONICTEAM

Galería D' Adeline
Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Col. Juárez
C.P. 06600.
Mexico D.F.
PAPER MARIO
DESTINO:
Revista "Club Nintendo"
Hamburgo #10
1er Piso
Col. Juarez
Mexico D.F.
C.P. 06600
YOSHI
Hamburgo #10 primer piso col Juarez Mexico DF cp. 06600
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Colonia Juárez
C.P. 06600 Mexico D.F.
F-ZERO
maximum velocity
DESTINO: Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 Col. Juarez
C.P. 06600
Mexico D.F.
VS
PARA
Nintendo
Galería D' Adeleine
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
1er Piso
colonia Juarez
México DF. C.P. 06600
Remitente:
Sergio Arturo Cárdenas
Salamanca Gto.
PIKMIN
Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
1er Piso
Col. Juárez
C.P. 06600
México D.F.
K.O.F.
IORI
Hamburgo #10
Primer piso
Colonia Juárez
México, D.F.
BIOHAZARD
DESTINO →
BUCKET BAY
BANJO TOOIE
Baby Banjo Tooie
Kids
CORREO AEREO
RAYMAN
ADVANCE
Hamburgo
#10
Primer piso Colonia
Juárez México D.F.
Remitente
Roberto Galicia Peña
Morelos # 116A
Amecameca Edo. México
C.P. 56900
Destino
Revista Club Nintendo
Galeria D' Adeleine C.P. 06600
Hamburgo #8 Col. Juarez
POKEMON
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juarez.
C.P. 06600
México, D.F.
Erick Oswaldo A. Jiménez
CLUB Nintendo
Galería de adeleine
Hamburgo # 8 Col. Juárez,
C.P. 06600, México D.F.
Luis Parra Gómez
Cuauhtemoc #11
Col. La Cruz
Jala Nay.
C.P. 63880
POKEMON
NO LO OLVIDES
12 DE NOV.
DIA DEL CARTERO
Y EMPLEADO POSTAL
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
Primer piso Col. Juárez
México, D.F.
C.P. 06600
NERV
CONSOLA NUEVA, VIDA NUEVA
Revista
Club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Colonia Juárez
México D.F.
C.P. 06600
Rmte
Rodolfo E. Chavez H.
Guanajuato #1689
C.P. 44260 S.H.
Guadalajara, Jal.
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 Primer Piso
Colonia Juárez
C.P. 06600
The cowboy from the new millennium
Gun and Sword
Tomás Jiménez
Via Venecia 112
Col: Roma
Monclova Coah.
CP: 25660
Revista:
Club Nintendo
Galería d'Adeleine
Hamburgo #8
Col: Juarez
CP: 06600
México D.F.
DJ MARIO
REVISTA CLUB NINTENDO
HAMBURGO #10 1er. PISO
COL. JUÁREZ C.P. 06600
México D.F.
Remitente:
Diego Ramos Rodriguez
Alfredo Elizondo #463
Col. Obrera C.P. 58130
Morelia Mich. México.
SEGA
Destino: "Revista Club Nintendo"
1er Piso Hamburgo #10 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.

CON ICE AGE
VUELVETE GLACIAR
¡¡ CORRE A COMPRARLO !!





Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

***No promuevas el contrabando*.**

Para hacer válida la garantía debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.

VE LA PELICULA - JUEGA EL JUEGO

FOX INTERACTIVE

A2M

GAME BOY ADVANCE

Ubi Soft

A FONDO

HIGH HEAT Major League Baseball 2003

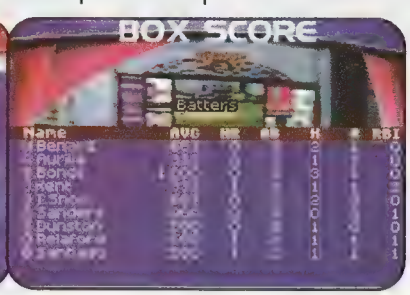
Ahora sí, todos los videojugadores fanáticos del Rey de los deportes vamos a poder decir "Play Ball" para iniciar con un gran juego de Baseball que podrás disfrutar en la comodidad de tu Game Boy Advance sin necesidad de ir a un estadio real, ya que como podrás ver, todo lo que necesitas para

disfrutar al máximo de este juego, lo encontrarás en el diamante virtual del Game Boy Advance en High Heat Major Leage Baseball 2003.

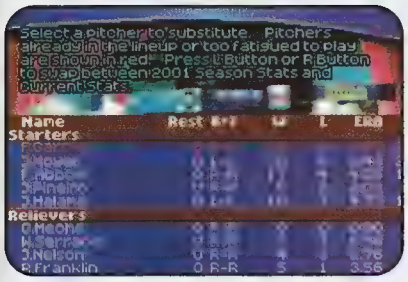
Este título cuenta con todas y cada una de las cualidades de este sensacional deporte, así como los nombres reales, logotipos y estadios de la MLB, aquí podrás ver desfilar grandes estrellas como S. Sosa de los Chicago Cubs o B. Boone de los Marineros de Seattle generando sus tan espectaculares Home Run.

Lo interesante de este juego, es que cada uno de los jugadores conserva sus estadísticas que han generado hasta esta última temporada, con lo que podrás checar que alineación te conviene más para iniciar el juego dependiendo si estás en la entrada alta o baja, es decir si te toca ser pitcher o bateador. Otro de los puntos importantes de este juego, es que cuenta con varios modos en los que podrás participar y en algunos hasta podrás seleccionar el estadio en el que se llevará a cabo tu encuentro.

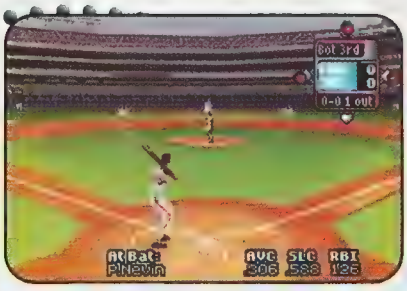
Uno de los modos de juego es "Season", que es donde participarás en una completa temporada de la MLB, escogiendo a tu equipo favorito o basándote en las estadísticas de alguno. Aquí también puedes seleccionar la cantidad de partidos que tendrá la temporada y estos van desde 16, 81 y hasta 162 partidos, así que como podrás darte cuenta, necesitarás bastante tiempo para terminar una temporada pero no creas que será tedioso o aburrido, ya que cada uno de los encuentros se lleva a cabo con un excelente realismo que le da mucha más vida al juego.



© 2002, Disney, © 2002, Crawfish

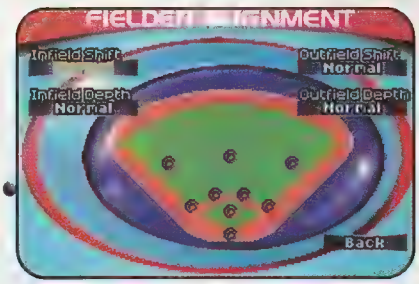


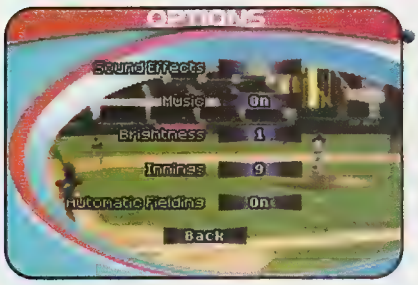
En el modo Playoffs, te evitarás todos los partidos de la temporada inicial y brincarás directamente hacia los Playoffs de la MLB hasta que llegues a ser el verdadero campeón del Baseball, aquí también podrás seleccionar tu equipo y dirigirlo hacia el campeonato.



Hay otra opción que es Practice, que como su nombre lo indica, es donde podrás practicar todo el tiempo que creas necesario para convertirte en un gran héroe del baseball, checando todas las formas de bateo para mejorar tus habilidades. Además de esto, se encuentra el modo "Home Run Derby" que ha sido implantado en ya una gran variedad de juegos y es donde eliges a tu bateador estrella para un torneo que consiste en ver quién lanza más Home Run antes de acumular 10 fallas. Este modo es bastante interesante, ya que además te guardará el récord de cuál fue el Home Run que lanzaste a mayor distancia.

Pero eso no es todo, sino que además de contener variados modos de juego para una sola persona, en High Heat Major League Baseball 2003 podrás participar en un encuentro amistoso contra un amigo mediante el modo "Link Game" y lógicamente un Cable Link, aquí cada uno de los jugadores elige el equipo e inclusive podrán seleccionar el estadio en el que quieren participar.

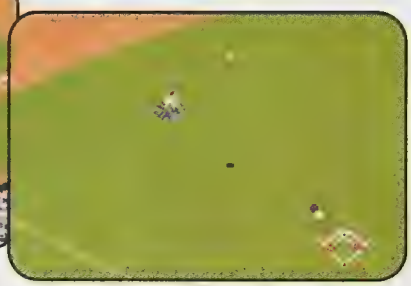




Y no podía faltar el modo de "Options" u opciones, ya que es en este lugar donde puedes modificar cada uno de los detalles del juego como por ejemplo activar o desactivar los efectos sonoros o música, modificar el brillo de la pantalla de tu Game Boy Advance e inclusive seleccionar cuantos "innigs" deseas que haya en cada partido, es decir, que sólo sea una entrada o los clásicos 9 "innigs".

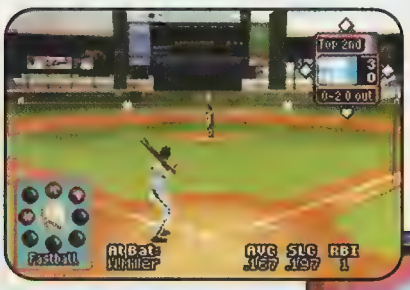
Este juego tiene bastantes cosas que ofrecer además de todo lo mencionado antes, ya que además disfrutarás de un juego que posee gran animación en todos sus jugadores que por cierto fueron animados por Alan Bouker de la compañía Mobius, logrando un muy buen trabajo en todos los detalles visuales del juego.

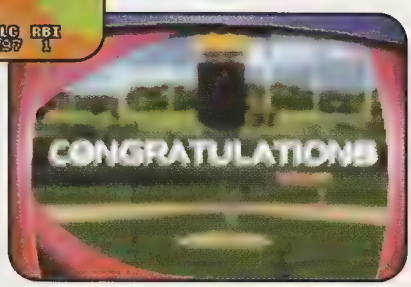
Así mismo, encontramos muy buena definición en las gráficas de este juego, que bueno, aunque no hay que esmerarse tanto para realizar un estadio de baseball y un fondo que represente algún edificio o estructura, los programadores del juego se preocuparon por darle todo el detalle posible a los estadios y sobre todo al diamante de juego, por lo que no sólo es un juego donde todo el presupuesto se fue a las animaciones sino que también cuidaron esos detalles gráficos que enaltecen al Game Boy Advance.



Lo que sí notarás un poco escaso en el juego es la música, ya que sólo podrás escuchar algunas melodías en la pantalla de selección de juego pero ya dentro de un encuentro, sólo se escucharán algunas voces que te indicarán cuando se realiza un Out, Ball o un Foul, sin embargo, créenos que eso es más que suficiente para que no te saque de concentración una música de fondo momentos antes de que realices un batazo.

No cabe duda que esta es una magnífica opción para todo tipo de videojugadores, que además de tener un muy buen juego del Rey de los deportes, tendrán la oportunidad de seguir las estadísticas oficiales de la MLB en todos los equipos oficiales. Aunque le faltó una opción de crear jugadores y también de cambiar a algún jugador de un equipo a otro, pero no por eso deja de ser un buen título ya que, posee toda la esencia necesaria para disfrutar intensamente de un buen partido de béisbol.





COMPAÑÍA 3DO

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN E

DESARROLLADOR

MEMORIA 32 MEGAS

CATEGORÍA DEPORTES

LANZAMIENTO MARZO 2002

RANKING

HIGH HEAT MLB 2002

El Baseball es considerado de los deportes más completos, ya que cada jugador debe integrarse al equipo en determinada posición según sus habilidades... pero esos son datos técnicos y lo que tú quieres saber es qué tal está este título. Gracias a la fluida animación y el simple control del juego, los desarrolladores se sacaron un diez, ya que es divertido y dinámico, cosa que se ve poco en este tipo de juegos de béisbol.

4.0

El Rey ha vuelto y no me refiero a Elvis, sino a al Rey de los Deportes que ahora podrás disfrutar en High Heat MLB 2003, un juego que no es por nada, pero está increíble en todos los aspectos, desde la movilidad y fácil dominio de los movimientos, como las excelentes animaciones de los jugadores. SIn lugar a dudas este título es todo un HIT para el GBA y que además es para 2 jugadores simultáneos.

4.0

Aunque a mi parecer el mejor juego de Baseball que ha salido y que más he disfrutado es el clásico Baseball para el NES. Pero cuando jugué High Heat MLB 2003 pude ver con alegría que hicieron un buen trabajo en cuanto al juego y es bastante sencillo, muy recomendable para todos los videojugadores. Así que si deseas llevar a donde quiera tu parque de Baseball, no puedes perderte este título.

4.0

¡¡¡GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZZ

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

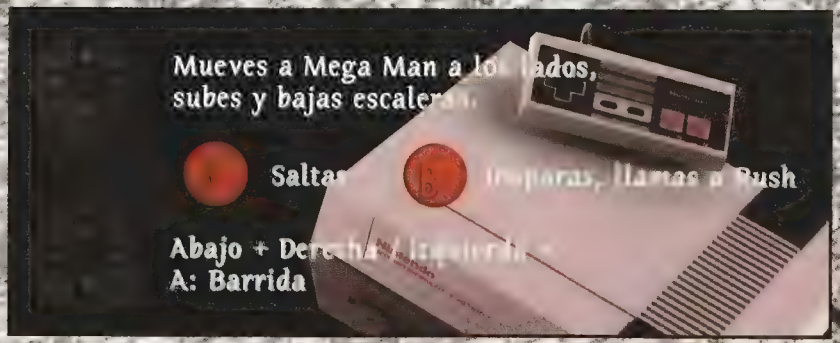
Por: Panteón

¿Qué tal? ¿Qué te pareció el Cementerio del mes pasado? Espero que te haya gustado y que ahora veas los juegos con mayor detenimiento; porque a mí, en lo particular, me gusta checarlos muy a fondo para descubrir todos esos pequeños detalles que los hacen tan padres. Yo sé que algunos juegos por el puro título sabes que están llenos de detalles bien cuidados y de factores muy padres, además de la diversión y el reto que encierran como cuando empiezas un Castlevania, un Mario o un Zelda. Pero más allá de las sagas conocidas, yo pienso que todos los juegos tienen algo que hace que valga la pena, lo cual explica que yo sea el que tenga los gustos más raros para los juegos en toda la redacción.

Pero bueno, nuevamente es tiempo de que todos nos convirtamos en Necromantes y le demos nueva vida a un juego más, el cual estoy seguro de que la mayoría conoce y que es una de las sagas que cuentan con muchísimos seguidores. En esta ocasión voy a darle una checada a la tercera aventura del héroe de titanio azul que no necesita presentación, ¡claro! ¡Mega Man!

Mega Man 3 fue un exitazo que salió en Noviembre de 1990, con 3 megabits de memoria y muchísima acción y diversión, características de todos los títulos de este personaje. Aquí Mega Man tuvo varias mejoras en relación a las dos versiones anteriores y se introdujeron nuevos personajes que llegaron a ayudarlo, su perro robot: Rush y un misterioso robot llamado Break Man.

Una de las cosas que me gustan muchísimo de todos los juegos de Mega Man es que el control y el diseño del personaje no cambiaron de una versión a otra, excepto cuando fue trasladado al SNES (Mega Man 7), pero aún así, continuó teniendo el mismo tipo de control y sentías que en realidad estabas controlando a Mega Man. En esta tercera aventura, Mega Man mantiene los estándares de las dos versiones anteriores pero cuenta con un nuevo movimiento que es la barrida, que te permite escapar rápidamente de un enemigo, pasar por espacios estrechos o bien, esquivas ataques y disparos.



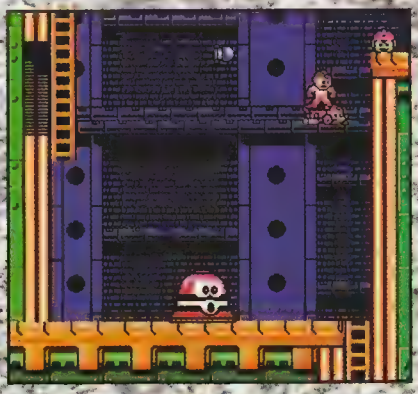
Como ya te mencioné, Mega cuenta con la ayuda de Rush, su fiel perro robot al que puede llamar en cualquier momento y ayudarte a pasar lugares que antes no podías alcanzar. Rush tiene tres tipos de transformaciones diferentes, cada una utiliza cierta cantidad de energía como las armas de los robots, así que no debes abusar al usarlo o de lo contrario no tendrás suficiente energía en el momento que la requieras.

Rush Coil:

Esta es la primera habilidad de Rush y empiezas el juego con ella. Al usarla, Rush llega y saca un botador de su lomo que te ayuda a alcanzar lugares altos.

Rush Marine:

Esta otra transformación convierte a Rush en un pequeño submarino para que pases los lugares que están llenos de agua sin mucho problema, puedes disparar cuando estás dentro de Rush y saltar cuando estás fuera del agua (en piso firme). Esta transformación la obtienes cuando derrotas a Shadow Man.

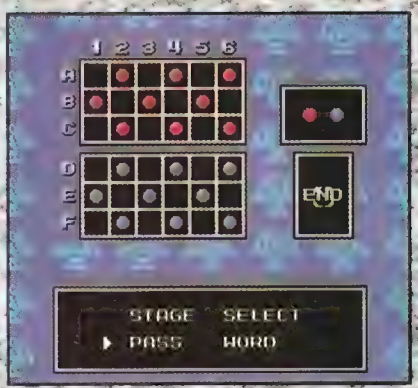


Rush Jet:

Esta útil transformación hace a Rush una plataforma voladora que puedes controlar, obviamente la duración depende de la energía que uses (ojo: si no estás montado en Rush no usas energía, por lo que te recomiendo que saltes para evitar consumir demasiada energía). Esta transformación la obtienes al derrotar a Needle Man.

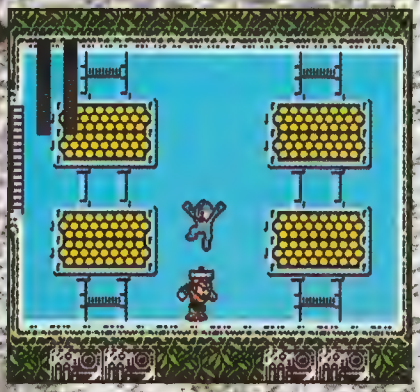
En este juego primero deberás enfrentarte a los ochos robots (algo ya clásico) del Dr. Willy. Siguiendo la temática clásica de la serie de Mega Man, al destruir a cada robot puedes copiar su arma y usarla en escenas posteriores. Cada arma gasta cierta catidad de energía, por lo que debes recargarla con los ítems azules que dejan ocasionalmente los enemigos al ser eliminados. Ahora bien, cada uno de los robots tiene debilidad por una de las armas de otro robot, de manera que debes usar dicha arma en contra del otro para eliminarlo más fácilmente.

Mega Man 3 tiene la opción de Password, por lo que podrás anotar cada password para continuar tu juego en la escena que te quedaste, pero recuerda anotar tus passwords en un lugar donde no lo pierdas con facilidad. Te recomiendo que tengas una libretita con separaciones por letras alfabéticamente (como agenda) y ahí anotes todos tus passwords para que los tengas en un mismo lugar. ¡No vayas nunca a anotar un password en el papel de las quesadillas!



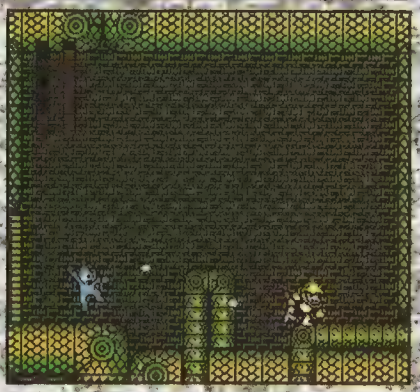
Aquí está una lista de los primeros ocho robots y del arma recomendada para eliminarlo. Aunque te recomiendo que si quieres darle mayor dificultad al juego, enfrenta a los robots con el arma normal de Mega Man, algunos enemigos son realmente difíciles de esta manera.

Top Man:



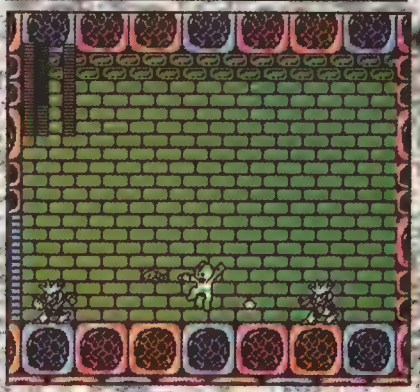
Disparo Normal/Hard Knuckle (Hard Man)

Snake Man:



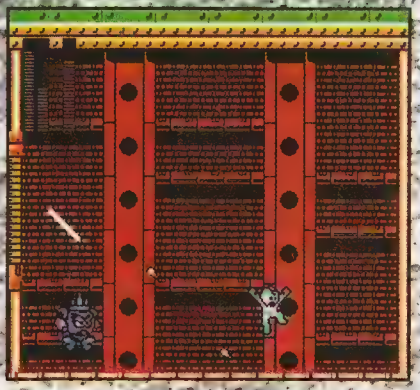
Disparo Normal/Needle Cannon (Needle Man)

Gemini Man:



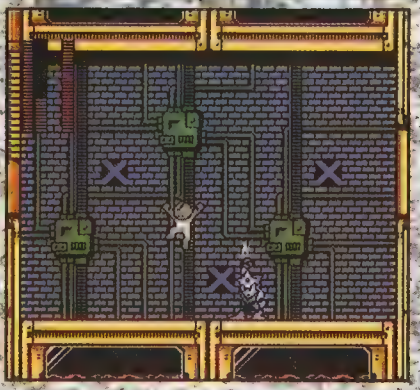
Search Snake (Snake Man)

Needle Man:



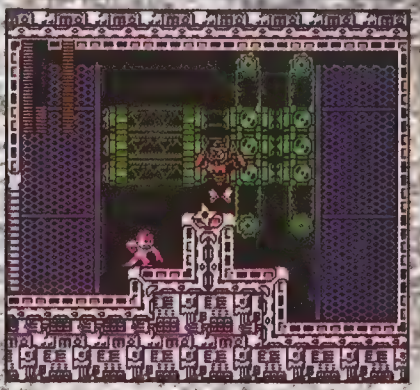
Gemini Power (Gemini Man)

Shadow Man:



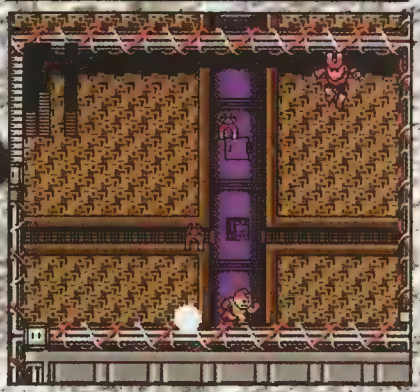
Top Spin (Top Man)

Spark Man:



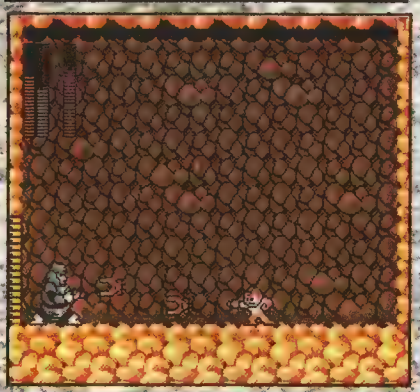
Shadow Blade (Shadow Man)

Magnet Man:



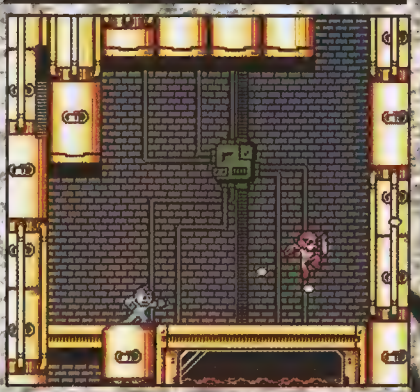
Spark Shock/Shadow Blade (Spark Man/Shadow Man)

Hard Man:



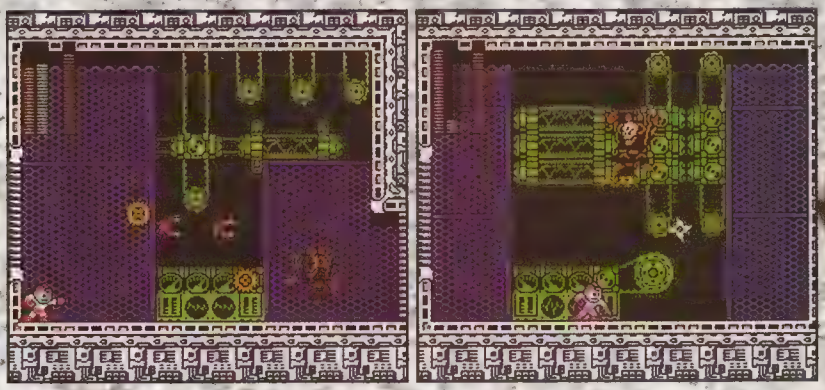
Magnet Missile (Magnet Man)

Break Man:



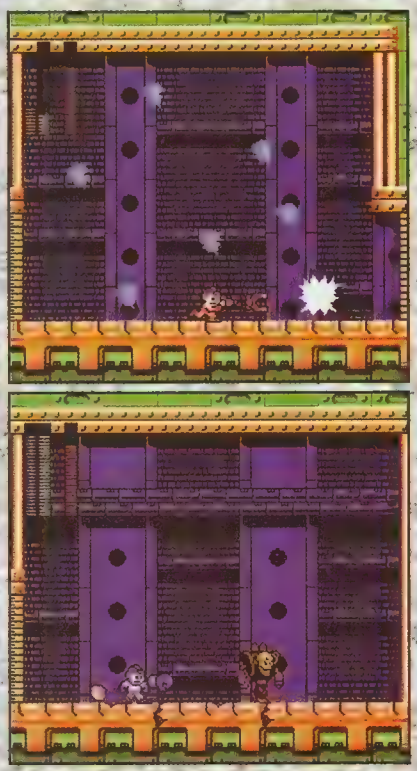
Mientras pasas alguna de las escenas, te encontrarás ocasionalmente en un lugar donde no hay salida aparente; en ese momento escucharás una flauta, lo que quiere decir que Break Man se acerca. Este misterioso robot aparece atacándote con disparos muy similares a los tuyos, de hecho, este robot se parece muchísimo a Mega Man. Debes usar tus mejores reflejos para esquivar sus ataques y dispararle cuando te dé la espalda, después de unos disparos retrocederá y te abrirá paso para que continúes el juego.

Después de eliminar a los ocho primeros enemigos, deberás enfrentarte a otros cuatro misteriosos robots y después, enfrentar a Break Man. Aunque aparecen cuatro robots en la pantalla de selección, realmente deberás enfrentarte a dos en cada escena; cada uno de los robots tiene los poderes de los ocho enemigos principales de Mega Man 2, así que aquí te voy a dar una lista de los robots que aparecen en cada escena y el arma recomendable para eliminarlos, para que no te confundas, te doy la posición en la que antes estaba el primer robot, en esa escena encontrarás a los robots misteriosos



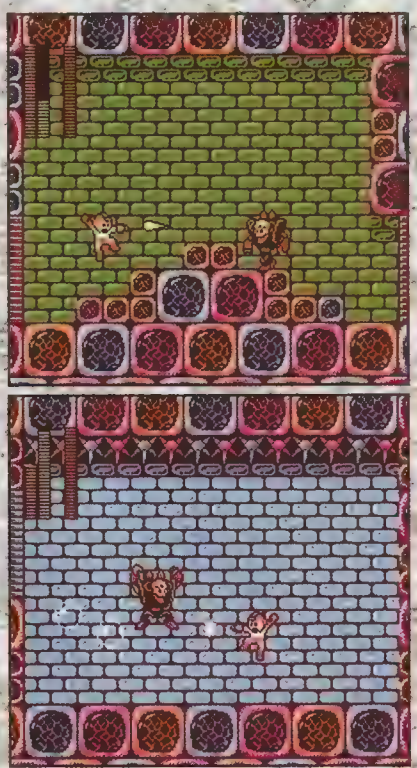
Posición: Spark Man

Metal Man: Magnet Missile
Quick Man: Shadow Blade



Posición: Needle Man

Air Man: Gemini Laser, Needle Cannon, Magnet Missiles
Crash Man: Hard Knuckle



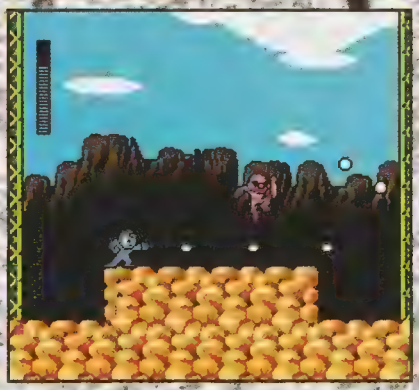
Posición: Gemini Man

Flash Man: Needle Cannon
Bubble Man: Spark Shock

Posición: Shadow Man

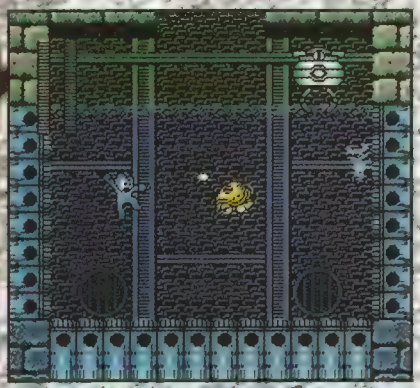
Wood Man: Needle Cannon
Heat Man: Top Spin

Break Man:



Para derrotarlo utiliza simplemente tus mejores reflejos y tu disparo normal para hacerlo retroceder por última ocasión, no te preocupes, regresará, pero no para combatir...

Al terminar con todos los robots, solamente queda un camino: atacar la fortaleza del malévolo Dr. Wily. Aquí deberás pasar cuatro escenas antes de poder enfrentarte a tu acérrimo enemigo. Además te incluyo la lista de los enemigos que están al final de cada escena y la mejor manera de eliminarlos.

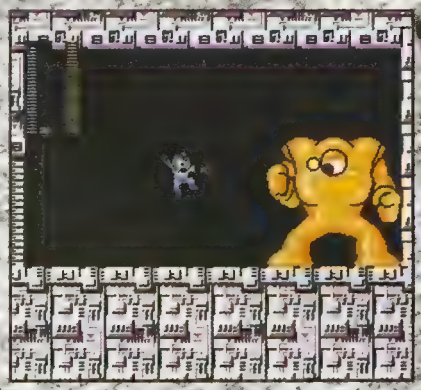


Sección 1:

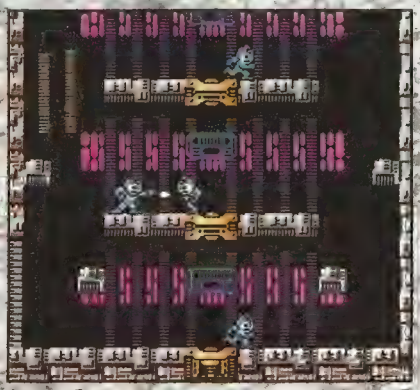
Aquí aparece un robot que libera tortugas, muévete rápidamente y elimina las tortugas conforme van saliendo con tu disparo normal hasta que no quede una sola, el robot se autodestruirá después de que la última sea eliminada.

Sección 2:

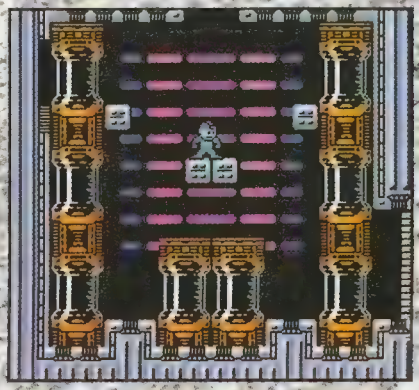
Al final de esta sección deberás enfrentarte a un enemigo conocido del primer Mega Man, el impresionante Rock Man. Usa tu Hard Knuckle en su ojo para eliminarlo.



Sección 3:



Aquí deberás enfrentarte a tres clones de Mega Man, el problema es que solamente uno es el que recibe el daño, por lo que te recomiendo que te mantengas en la parte de enmedio y le dispares al que aparezca (a ver si le atinas al que puede ser dañado), esquivando los ataques de los otros. Puedes darles disparos con Search Snakes, pero obviamente es un poco difícil que les atines, por lo que te recomiendo que uses tus disparos normales.



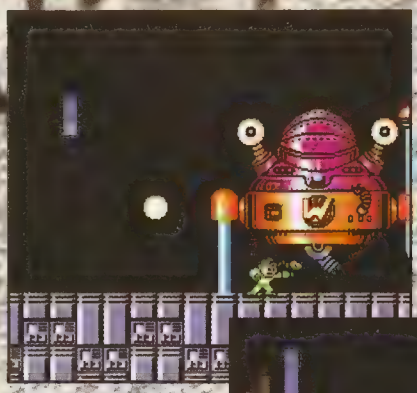
Sección 4:

Ahora, deberás enfrentarte nuevamente a los ocho primeros robots, utiliza las mismas armas que te mencioné anteriormente para derrotarlos.

Dr. Wily:

El último enemigo del juego tiene dos robots para atacarte, no te preocupes, aquí te doy la mejor manera de eliminar a cada uno de ellos. Recuerda que tu mejor arma es tu habilidad, así que, como en todos los juegos, debes practicar mucho para que te conviertas en un maestro.

Primer Robot:

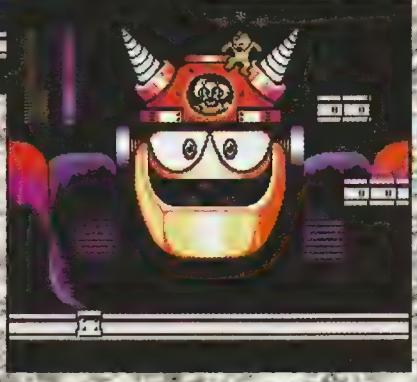


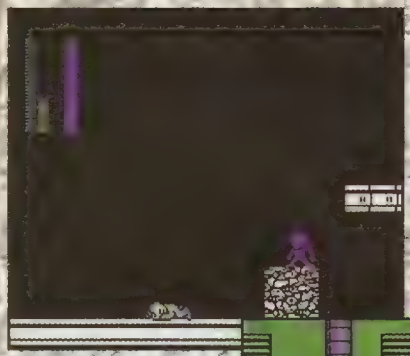
Primero dispárale con Search Snake al cañon de abajo hasta que lo destruyas. Ahora sube a Rush Jet para que lo ataques con disparos normales en la cabina hasta que la truenes.

Segundo Robot:

Usa a Rush Jet para que alcances la plataforma de la derecha y de ahí usa el Hard Knuckle o Shadow Blade en la cabeza del robot hasta que se desintegre.

Ahora simplemente usa el Top Spin para caerle en la cabeza y que lo elimines de una vez por todas.





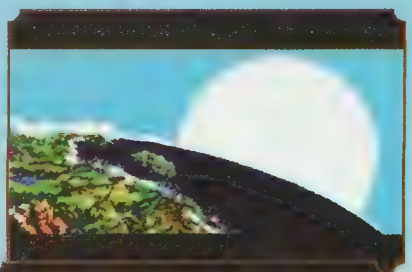
Al final, te encontrarás con una sorpresa, la fortaleza se colapsará y caerán varios bloques, uno sobre Wily y otro sobre Mega Man. Entonces, el misterioso Break Man aparecerá y se llevará a Mega... Tiempo después, Mega Man despierta en el laboratorio del Dr. Light y éste le dice que alguien lo trajo. En ese momento, se escucha una flauta conocida... el Dr. Light le dice a Mega que debió haber sido Proto Man, el hermano de Mega Man, quien aparecía como Break Man. Mega Man sale corriendo hasta que llega a un árbol y mira al cielo, pensando en Proto Man. Sobre el árbol se puede distinguir a la nave del Dr. Wily...

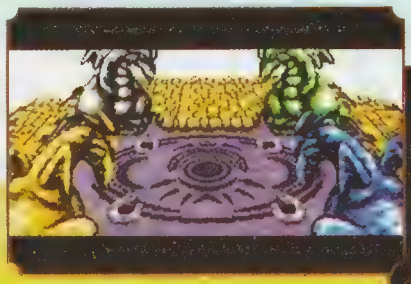
Como podrás darte cuenta, este Mega Man es uno de mis favoritos, dado que mi personaje preferido de la serie de Mega Man (del primero, no del los X) es Proto Man. Realmente se los recomiendo muchísimo y si lo tienes en el cajón, ¿qué esperas para empezar a jugarlo? Pues bien, me despido no sin antes mandarle un gran saludo muy afectuoso a todas las mujeres a las que les debemos muchísimo y que festejan su día en este mes, claro, estoy hablando de nuestras Mamás. Así que como tarea Panteonera, les pido a todos mis fieles lectores que festejen mucho a su Ma' su día y recordarles que no es necesario un súper regalo, sino un detalle sincero de todo corazón, aunque sea un abrazo, ¡pero bien dado!

¡Hasta la próxima!

Previo

En esta ocasión te presentaremos un juego para el Game Boy Advance que promete mucho, porque además de ser un RPG y que ha sido creado ni más ni menos que por la compañía Taito, cuenta con una forma de juego muy amigable para todos aquellos que no están muy involucrados con los juegos tipo RPG, ya





que a diferencia de muchos otros juegos, en este título no tendrás que quebrarte la cabeza para poder avanzar de un lado a otro.

Compañía
TAITO

Compatible con

Jugadores
1 Jugadores

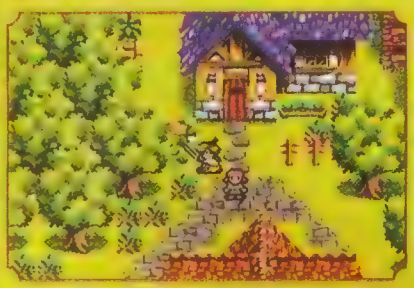
Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
TAITO

Memoria
8 Megabit

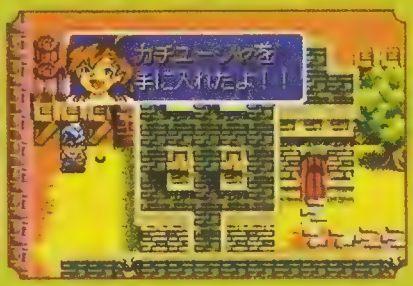
Categoría
RPG

Lanzamiento
2002



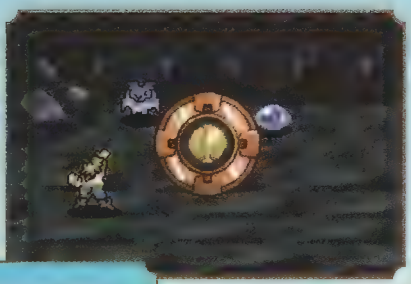
Y claro estamos hablando de Estopolis Densetsu producido por la compañía Taito, y ya está disponible allá en la tierra del sol naciente, además, este juego hará añorar los viejos tiempos a todos los videojugadores que disfrutaron de la saga de Lufia, ya que en nuestro continente, este juego saldrá a la venta con el nombre de Lufia Gaiden: The Ruins of Silence, así que si eres fan de esta serie, te tenemos buenas noticias porque la conversión a nuestro idioma estará lista para finales de este año.

Si conoces a fondo todo lo que envuelve al gran título de Lufia & the Fortress of Doom, recordarás que dicho título fue programado por la compañía Taito logrando un excelente juego de RPG donde la historia además de interesante era bastante amena debido a todos los elementos que se presentaban conforme avanzabas en el juego. Posteriormente, este exitoso juego tuvo una precuela denominada como Lufia The Return of the Siniestrals ambos juegos para el SNES, pero en esta ocasión fue Natsume quien se encargo de los derechos del juego y por último una versión un tanto reciente para el Game Boy Color igualmente por parte de la gente de Natsume.



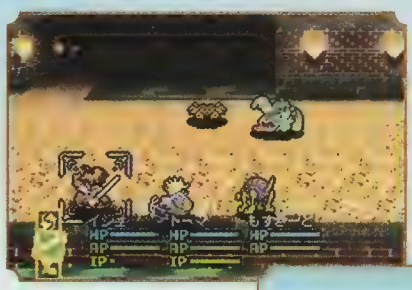
© 2002, Taito

Además de esta innovación a un juego portátil como lo es un juego multiplayer



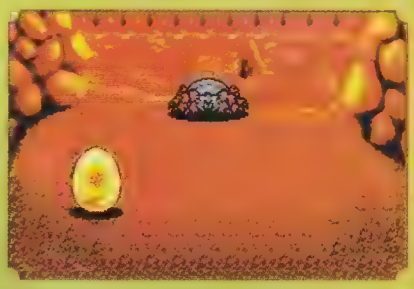
plenamente RPG, hay variantes que quizá para muchos suenen trilladas o en su momento hasta repetitivas como es el hecho de que en Estopolis Densetsu tendrás la opción "Pokémaniaca" de capturar animales y a su vez entrenarlos para hacerlos cada vez más fuertes y dominantes ante sus atacantes. Esto ya lo habías visto en Pokémon anteriormente y en otros juegos como Dragon Warrior Monsters e inclusive en Monster Ranchers o Digimon por mencionar algunos de los títulos más populares de este estilo.

Y mencionábamos lo de opción "Pokemaniaca" porque además en este juego no fueron tan extremistas para utilizar pokébolas je,je... sin embargo emplean un nuevo sistema de "Discos atrapamonstruos" muy similar a las clásicas pokébolas, ya que también en plena batalla se arrojan



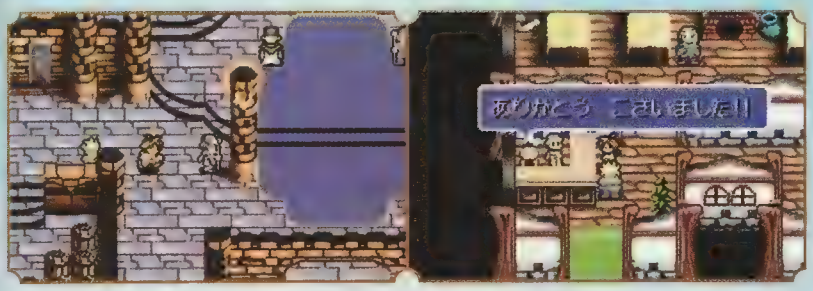
dichos discos a los monstruos enemigos para así capturarlos y que a final de cuentas se unan a tu equipo.
En este juego podrás capturar hasta 200 diferentes monstruos quienes en batalla te ayudarán contra los demás adversarios, sin embargo tú no coordinas sus ataques, sino que son ellos mismos quienes toman la decisión de atacar e inclusive huir de algún enfrentamiento.

Los monstruos también podrán crecer y hacerse más fuertes para evolucionar en otras formas conforme ellos ganan experiencia. Algo que le da mayor valor al juego, es la gran cantidad de objetos interactivos en los campos, los cuales podrás empujar, levantar, cortar o destruir objetos para encontrar tesoros ocultos en el juego.



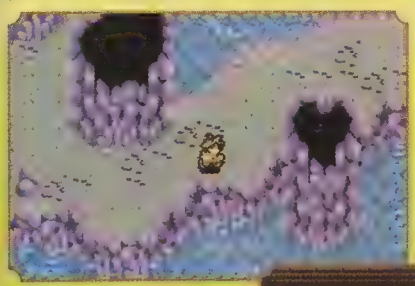
El sistema de movimiento por pasos, de los juegos anteriores, regresa esta vez para esta nueva versión, así que por cada paso que realices, el enemigo también hará un movimiento al mismo tiempo, es decir, en este juego podrás ver a los enemigos en el campo antes de enfrentarte a ellos, no como en otros RPG donde los enemigos aparecen misteriosamente y sin avisarte para iniciar una batalla.

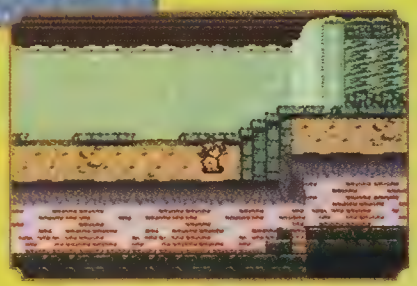
Otra nueva opción que nos ofrece este juego es la IP Gauge o mejor dicho la barra extra de IP, dicha barra se irá incrementando mediante recibas los impactos que te proporcionen tus enemigos, cuando la barra esté completamente llena, podrás fusionarte con algún monstruo para utilizar nuevas habilidades de defensa o ataque contra los enemigos.



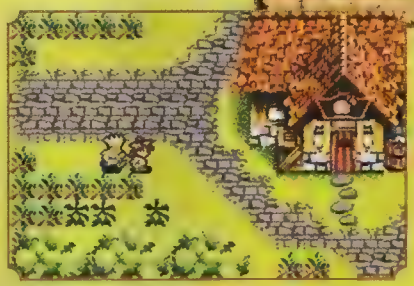
Sin lugar a dudas este juego es uno de los que nos aportarán nuevas formas de juego y aunque también cuenta con algunos refritos como eso de la captura de monstruos, te podemos decir que se nota que le dedicaron todo el tiempo necesario para su realización, ya que encontarás una gran variedad de magias, ataques, y demás elementos que te ayudan muchísimo en los juegos de Role Playing Game. Y como podrás ver, Estopolis Densetsu no es tanto un "fusil", sino que es un juego que retoma cosas buenas de juegos anteriores y las mezcla con nuevas opciones para darnos el mayor entretenimiento posible.

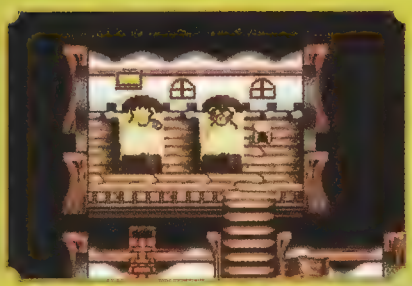
Gráficamente es bastante bueno, quizá no dé la talla del tan afamado Golden Sun, pero se compensa con todas las variantes y nuevas opciones de juego. Lo que es bastante notable es que le sacaron el mayor jugo posible a la capacidad del Game Boy Advance para hacer todos los escenarios y backgrounds del juego, así como las animaciones de los personajes y detalles como los vastos pueblos que tendrás que recorrer.





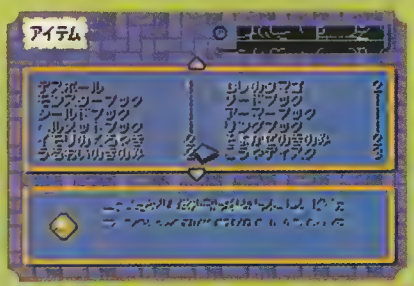
Un detalle extra del juego es que ya no tendrás que pasarte un buen rato recorriendo el camino por el mapa del juego mientras llegas de un pueblo a otro, sino que ahora, al salir de un pueblo o sección del campo, entrarás a un mapa genérico donde podrás seleccionar directamente el lugar a donde quieres dirigirte sin necesidad de recorrer las grandes distancias que se acostumbran en los juegos RPG.





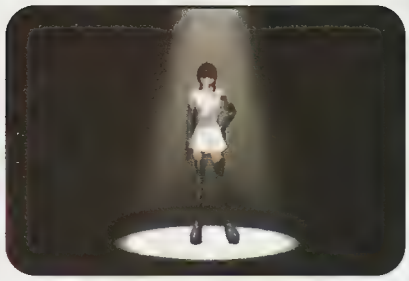
Así que si gustas de los juegos RPG y especialmente te sientes atraído por la gran historia de Lufia, así como su modo de juego y características de batalla, estamos seguros que este próximo lanzamiento será de tu interés total, y qué mejor que jugarlo en compañía de 3 amigos más para así vivir plenamente una aventura en grupo como quizá lo hayas hecho con juegos de mesa como son:

Advanced Dungeons & Dragons, Vampire y demás, pero ahora en la comodidad de una historia predeterminada y con las ventajas de que es un videojuego portátil.



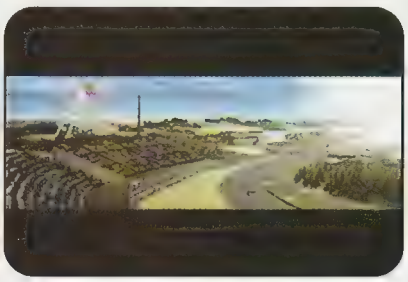
A FONDO

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP



Uno de los clásicos juegos de automovilismo llega al Game Boy Advance y aunque para Japón fue uno de los títulos de lanzamiento de este sistema portátil, será hasta estas fechas cuando podamos checar este gran título en nuestro continente. Top Gear es una gran serie de juegos que no es nada nueva en los sistemas de Nintendo, sino que hemos podido disfrutar versiones inclusive para el SNES y N64, cada una con sus características especiales y un gameplay muy específico para cada consola.

Sin embargo, esta vez le toca al inigualable Game Boy Advance en una nueva competencia por descubrir quién es el verdadero campeón de la velocidad y vaya que cuando mencionamos velocidad no lo decimos sin sentido, ya que aunque no lo creas, en este juego realmente sentirás la velocidad conforme vayas pisando el acelerador.



Detalles como la movilidad y control del vehículo, además de las características propias del juego, hace que sea grato jugarlo en cada momento para completar cada uno de los circuitos con los que cuenta el juego. Desgraciadamente, los escenarios no son muy variados, ya que por lo regular las pistas que recorres son en los mismos circuitos, pero lo interesante de todo esto, es que conforme avances en el juego, la dificultad también irá en ascenso, por lo que tus competidores serán más hábiles ante el volante.

En comparación con muchos otros juegos de carreras, en Top Gear GT Championship, sólo contarás con un modo de juego en donde realizarás todo el campeonato, es decir, no hay opciones para sacar licencias o retos especiales como suele ocurrir en otros juegos, sin embargo gracias a la cantidad de campeonatos

que tienes que vencer, te será bastante entretenido participar en este reto.

© 2002, Kemco

Cada carrera cuenta con su reto diferente, ya sea que algunas posean múltiples curvas y giros de casi

de 180 grados, también está la variante del clima, ya que ocasionalmente te podrás enfrentar a un terreno soleado o lluvioso, con lo que se incrementará el nivel de reto cuando sea lluvioso debido a que habrá más posibilidad de que tu vehículo se patine.

Para esto, cuentas con diferentes tipos de llantas, las cuales debes utilizar sabiamente para el tipo de terreno en el que vayas a conducir. Además de esto, podrás seleccionar también si quieres que tu vehículo sea automático o manual, de preferencia te recomendamos que elijas el automático, ya que así no tendrás que estar cambiando las velocidades a cada rato como en el manual, otra de las cosas que podrás seleccionar para hacer más dinámico tu vehículo son los alerones o los frenos.

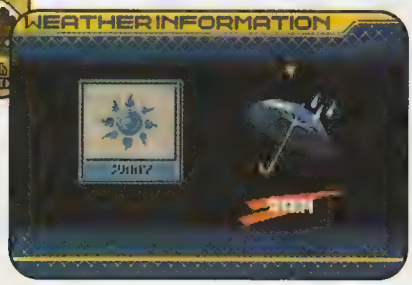
Una de las opciones en las que puedes participar en este juego, es Free Run, que es en donde podrás checar tus habilidades y manejo de los vehículos, sin que tengas algún otro competidor que te estorbe en el camino. Aquí también podrás checar a fondo qué vehículo es el que te conviene para cada pista y así en la opción de World Rally logres llegar siempre en primer lugar.

También se encuentra la opción Qualify, que es en donde participas en la pista que estás a punto de recorrer, pero con el fin de checar el tiempo que realizas en tan sólo una vuelta a la pista, dependiendo el tiempo que obtengas al finalizar tu carrera, será el lugar en el que inicies en la carrera principal en el modo de Race.

En Race, iniciarás la competencia real, después de lograr el tiempo de calificación en Qualify, en este modo de juego, serán 3 las vueltas que necesitarás dar al circuito para terminar la carrera. Sin embargo, podrás acceder directamente a esta opción sin pasar por el modo de Qualify, pero iniciarás la carrera en sexto lugar, con lo que se reducen un poco tus oportunidades de ganar terreno.

Gráficamente este juego muy sencillo ante muchos otros juegos de carreras que hemos podido checar para el Game Boy Advance, sin embargo esto se comprende porque en realidad como te mencionábamos antes, éste fue uno de los primeros juegos que se hicieron para este sistema, pero el problema es que hasta apenas nos llega a nosotros, pero bueno, hasta eso las gráficas tienen lo suyo y lo mejor de todo son las animaciones de los vehículos y las rotaciones que se notan cada vez que gira la pantalla, otro de los detalles visuales atractivos de este juego, son los fondos o backgrounds que aunque son sencillos, tienen muy buena calidad y una diversa gama de colores.

En resumen, Top Gear GT Championship es un buen juego de carreras, quizá no el mejor pero te mantendrá entretenido durante un largo rato mientras cursas cada uno de los diferentes circuitos, además, cuenta con una gran variedad de vehículos que puedes seleccionar, obviamente, cada uno de estos vehículos cuenta con sus propias características que tendrás que checar antes de elegir algún auto.



Por otro lado, cada que consigas un campeonato, se abrirán nuevas pistas y se te otorgarán nuevos vehículos con mucho mejor nivel, es decir, con mejor suspensión, aceleración y manejo.

Así que si buscas un juego de carreras que no te cueste mucho trabajo dominar, esta es una opción que no puedes dejar de checar.

COMPAÑÍA: KEMCO

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR

¡MEMORIA: 32 MEGAS

CATEGORÍA: CARRERAS

LANZAMIENTO: MARZO

RANKING

TOP GEAR GT CHAMPINSHIP

Claro está que el concepto original de Top Gear ha cambiado mucho con los años así como los sitemas, pero siempre ha tratado de mantener su velocidad para brindarte mucha acción. Para nuestra desgracia, este juego salió en Japón junto con el sistema, por lo que no representa un gran adelanto en su género; sin embargo, cumple con su cometido y te entretendrás bastante con este juego.

4.0

En si, no soy muy fanático de los juegos de automovilismo, pero esta serie verdaderamente me ha agradado por la variedad de detalles que le incluyen a cada juego. Así mismo, en Top Gear GT, cuentas con una gran diversidad de vehículos para seleccionar y entrar en alguno de los modos de juego, que aunque no son muchos, son bastante buenos y eso es lo que le da un buen balance al juego.

4.0

Aunque siento que los juegos de la serie Top Gear se han salido un poco del toque original desde el SNES, han tomado muy padre el estilo actual, donde los coches son más de carreras que "casuales". Lo mejor de todo es que gracias al poder del GBA, podemos disfrutar de una versión bastante buena de la serie Top Gear. Lo más llamativo de este juego son las gráficas, pero el control también es muy bueno. Chécalo.

4.0

¡¡¡GUAU!!!

BASTANTE BUENO

OK

¿?

ZZZZZ

NINTENDO GAMECUBE

ARMA TU COLECCION

GAME BOY ADVANCE

¡¿QUE ESPERAS?!

¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

gamela México

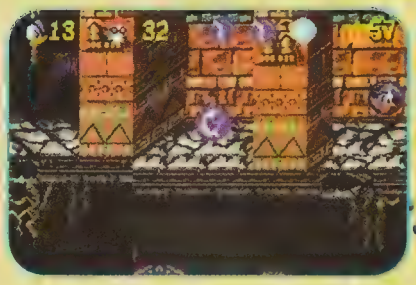
Encuentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

No pierdas el entusiasmo! Para hacer válida tu garantía debes comprar tus productos con los distribuidores autorizados.

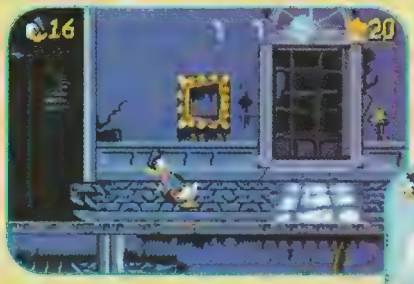
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.

A FONDO

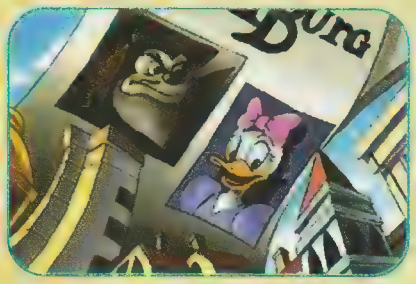
DONALD DUCK ADV@NCE!*#



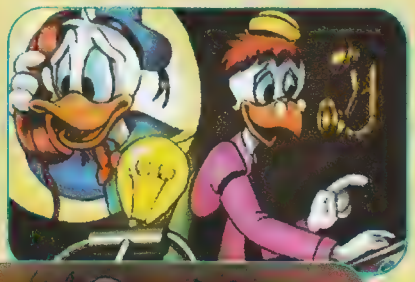
Una vez más el pato consentido de Disney ataca de nuevo en una aventura por rescatar a Daisy de las garras de un malvado enemigo, pero esta vez lo hace en el Game Boy Advance, con una gran diversidad de retos y lugares por visitar y un muy buen manejo de los controles del GBA. Este título está diseñado nada más y nada menos que por la gente de Ubi-Soft en su totalidad dándonos así, un juego que podrán disfrutar desde los videojugadores más pequeños hasta los más veteranos.



La historia del juego es muy sencilla y quizá un poco trillada, ya que como podrás darte cuenta, hubo un tiempo donde el tema de la doncella secuestrada se puso mucho de moda y fue muy explotado no sólo en juegos sino en películas y otros medios, para que te des una idea te comentaremos un poco respecto de la historia de este juego.



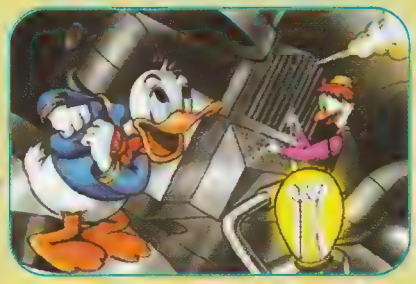
Todo da inicio cuando el maléfico Merlok secuestra a la reportera Daisy, ya que Merlok planea que Daisy escriba su libro titulado "Cómo conquisté el mundo". Así que el valiente y aventurero pato Donald le habla por teléfono a Gyro para informarle lo que ha ocurrido y pensar en qué harán para salvar a Daisy.



Gyro le comenta a Donald que él tiene un nuevo invento que podría ser útil para esta tarea y al cual lo denominó como el Gyro-Gama-Tubal-Teleport que es una máquina que puede hacer que Donald se tele-transporte de un lugar a otro sin ningún problema. Sin embargo, Merlok se da cuenta de los planes de Gyro y le hace una breve visita a su laboratorio para destruir la máquina, pero sólo sustrajo unas esferas de energía de la máquina.

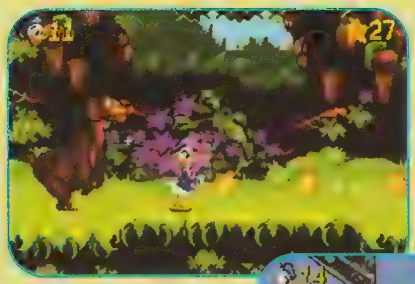
© 2001, Ubisoft, © 2001, Disney Interactive

Al escuchar vía telefónica todo esto, Donald va inmediatamente con Gyro quien le dice que a pesar de que falten algunas esferas, la máquina todavía puede funcionar, pero para que dicho aparato funcione a la perfección, Donald necesitará encontrar las puertas de tele-transportación y asegurarse de colectar 3 esferas para activar las puertas o de lo contrario permanecerá atrapado en el lugar a donde Gyro lo envíe.

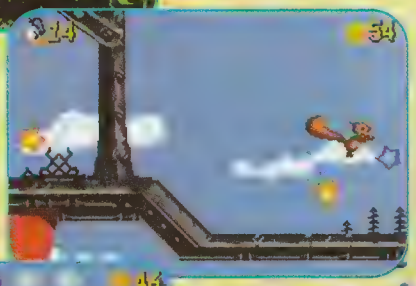


A lo largo del juego irás cruzando diversas misiones o escenarios en los que, como se menciona antes, necesitarás reunir 3 esferas antes de salir del

nivel, cada una de las esferas se encuentra en un lugar estratégico del juego, pero el reto está en que sólo podrás agarrarlas una vez que las actives y para lograr esto, necesitarás encontrar un pequeño libro que active la esfera y correr a encontrarla antes de que el tiempo se agote.

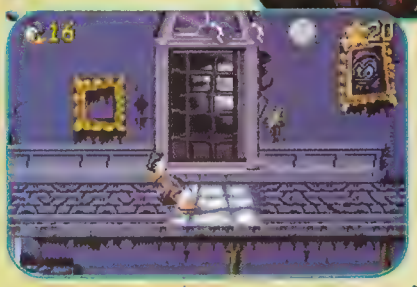


Cada escenario cuenta con 4 sub-niveles, de los cuales uno es un tipo nivel de bonus en donde tendrás que correr a toda velocidad para llegar al final de la escena antes de que un oso te

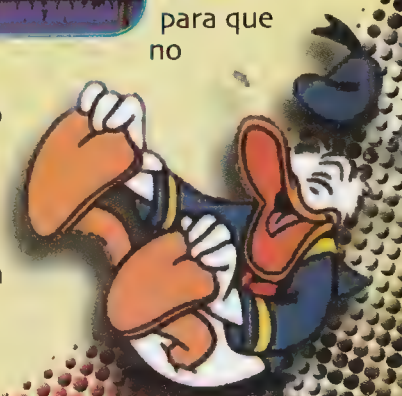


alcance o antes de que una pequeña ardilla se aleje de tu vista. En si, las misiones en este juego son bastante fáciles de dominar por lo que no te costará mayor trabajo avanzar de un nivel a otro.

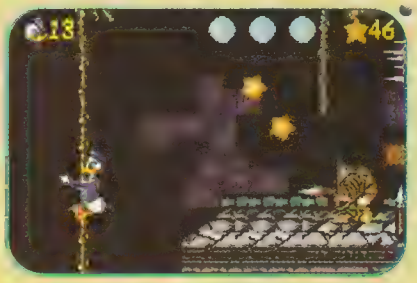
Pero si quieres agregar un poco de más reto a este juego, podrás coleccionar todas las estrellas de colores que te aparecen en las escenas, cada escenario cuenta con un



número específico de estrellas, por lo que tendrás que recorrer cada extremo para que no se te escape ninguna; por otro lado, si juntas 100 estrellas en una misma escena, se te otorgará una vida extra.

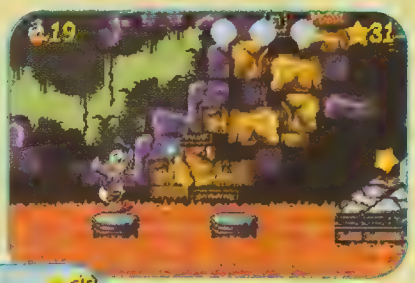


Donald Duck Advance cuenta con opción de password para que se conserven los avances que vayas logrando dentro del juego, dichos passwords te serán otorgados al finalizar cada nivel y los podrás ingresar en la pantalla del menú principal del juego. Además, conforme avances en el juego, podrás conseguir una galería de imágenes.



Gráficamente Donald Duck Advance no es lo mejor que hayamos visto en toda la trayectoria del Game Boy Advance, pero se entiende, porque siendo un juego de un personaje como Donald, se crearon los backgrounds y detalles visuales muy acorde a las animaciones que comúnmente podemos checar en las pantallas de televisión y ya que estamos en este punto, te podemos decir que un detalle en el que sí se pulieron los de Ubi-Soft, es en un cinema con el que cuenta el juego como introducción en donde se nota que hicieron derroche de memoria para conseguir tal cinema.

Así que una vez que has podido conocer un poco de lo que está dentro de este juego, te podemos decir que si eres fanático de este personaje o si gustas de un juego que no te cueste mucho trabajo dominar, Donald Duck Advance es una opción que no puedes dejar de checar, pero como mencionamos antes, este juego está más que nada dedicado a los videojugadores de corta edad.



COMPAÑÍA: Ubi Soft
COMPATIBLE CON:
CLASIFICACIÓN: E
DESARROLLADOR: Ubi Soft
MEMORIA: 64
CATEGORÍA:
LANZAMIENTO: 2002

RANKING

DONALD DUCK ADVANCE

Este es el clásico juego de plataformas en donde nuestro intrépido amigo, el Pato Donald, hará hasta lo imposible para rescatar a su amada Daisy del malévolo Merlok. Con las capacidades del sistema, podrás ver a Donald con una gran animación bastante fluida así como coloridos escenarios con complejos relieves en donde tendrás que maniobrar para salir adelante. Muy recomendable para los pequeñines.

4.0

¡¡¡GURU!!!

Ahora todos los pequeños videojugadores tienen una nueva opción para divertirse en Donald Duck Advance, ya que este título involucra una nueva aventura de este carismático pato. El juego es muy fácil de dominar pero se compensa con la gran variedad de escenarios en los que tendrás que participar. Los gráficos son muy decentes, pero lo que se lleva las palmas de este juego es la gran animación de los personajes.

4.0

BASTANTE BUENO

Estoy seguro de que todos los fans del enojón Pato Donald quedarán encantados con este título, ya que las animaciones, gráficas y modo de juego son bastante buenas y no te cansa al jugarlo. Como siempre, este juego está enfocado a los videojugadores más jóvenes o inexpertos, pero los veteranos del control podrán disfrutarlo sin problemas, especialmente porque es un juego que está muy bien hecho.

4.0

OK

¿?

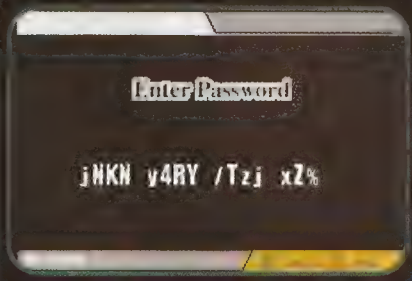
ZZZZ

S.O.S.

GTA CHAMPIONSHIP

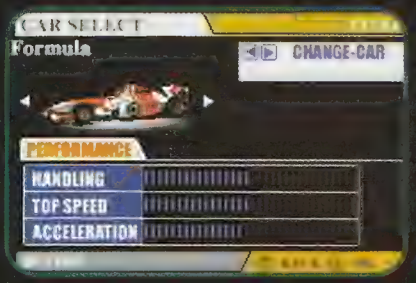
En esta ocasión te tenemos unos códigos muy interesantes para este juego, así que si ya lo tenías en el cajón de los recuerdos, te recomendamos que lo saques porque esta será tu oportunidad para que obtengas absolutamente todo en el juego de una manera más sencilla.

Así que empecemos de una vez, si lo que quieres es obtener todos los modos de juego abiertos, todas las pistas, todos los vehículos y todo los extras, introduce este password:



jNKN y4RY /Tzj xZ%W

Pero si lo que quieres es activar el modo Indy Car, presiona y mantén presionado los botones L y R, después presiona Izquierda en el pad y por último el botón B. Cuando escuches un sonido presiona Start y así tendrás abierto este gran modo de juego.



Otro de los modos de juego que puedes abrir es el Go Kart Mode así que si quieres conseguirlo, sólo tendrás que presionar y mantener presionado los botones L y R y después presionar Derecha en el pad y por último el botón B. Cuando escuches un sonido presiona Start y así habrás conseguido este curioso modo de juego.

Y si nada más quieres echarle un ojo a todo el Staff, quién programo y tuvo que ver algo con respecto a este juego, sólo tendrás que introducir lo siguiente en el menú de "Press Start" mantén preionado el botón L y R y luego presiona arriba + B.

ARMY MEN ADVANCE

Si por más que te esfuerzas no puedes terminar este juego de "soldaditos verdes", en esta ocasión te proporcionaremos todos los passwords de ambos personajes es decir, ya sea con Sarge o con Vicky para que, de una vez por todas, puedas dar fin a esta guerra portátil en Army Men Advance.

2 HJQDCHMB . Training Camp
3 GGQSGJMB . Area 41
4 FSQSMKMB . Hangar 13
5 DQQNBBMB . Bedroom
6 CSQJGCMB . Hallway
7 BQQDMDPB . Bathroom
8 TJQDQFPB . In The Bath
9 SGQSCQPB . Patio
10 RJQNLRPB . Garage
11 QGQNRSPB . Green Camp
12 PSQJCTPB . Area 41-Return

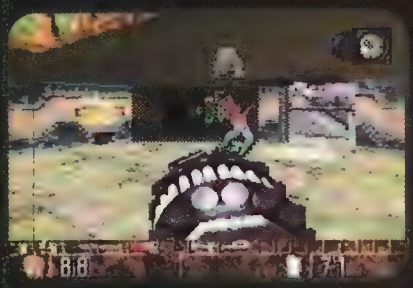
Passwords de todos los niveles con Vicky

2 HJRDCHMC
3 GGRSGJMC
4 FSRSMKMC
5 DORNBBMC
6 CSRJGCMC
7 BORDMDPC
8 TJRDQFPC
9 SGRSCQPC
10 RJRNLRPC
11 QGRNRSPC
12 PSRJCTPC

Passwords de todos los niveles con Sarge

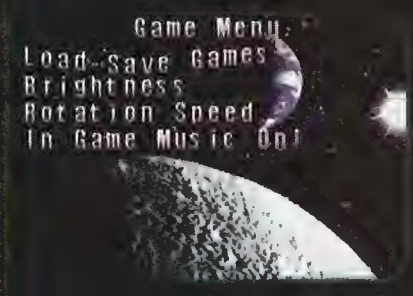
BACKTRACK

No cabe duda que este, es un gran juego de accion en primera persona para el Game Boy Advance, con mucha variedad en todos los escenarios, enemigos y sobre todo en el armamento que puedes obtener. Asi que para este juego te tenemos unos cuantos passwords secretos que te serán de gran ayuda para dominar mas facilmente el juego, asi que pon mucha atencion a lo siguiente.



Si lo que necesitas es tener mas variedad de armas desde el principio del juego o en cualquier punto en el que te encuentres, sólo deberás hacer lo siguiente. Una vez que estés en el juego, presiona Select y posteriormente presiona esta secuencia: L, Derecha, B, L, R, Izquierda y por ultimo presiona el botón A para acceder a una sub-pantalla de password, ahi deberás introducir la palabra "WEAP" (sin las comillas) para que obtengas todas las armas desde el principio.

Pero ¿de qué te servirá tener todas las armas si se te acaban las municiones en plena batalla?, asi que para resolver este pequeño problema te tenemos otro password que te pondrá al maximo la cantidad de municiones para cada arma. Dentro de cualquier mision del juego, presiona Select y posteriormente presiona esta secuencia: L, Derecha, B, L, R, Izquierda y por último presiona el boton A para acceder a una sub-pantalla de password, ahi deberas introducir la palabra "AMMO" (sin las comillas).



¡Ahh! pero si no te es suficiente tener todas las armas y todas las municiones al tope y quieres convertirte en un verdadero Rambo o en su defecto James Bond, teniendo total invencivilidad en el juego y que por lo tanto seas inmune a todos los ataques de tus enemigos, introduce lo siguiente: En cualquier mision del juego, presiona Select y posteriormente presiona esta secuencia: L, Derecha, B, L, R, Izquierda y por ultimo presiona el boton A para acceder a una sub-pantalla de password, ahi deberas introducir la palabra "GOD" (sin las comillas).

CHU CHU ROCKET

Para este gran juego de destreza que nos proporciono Sega, te tenemos una serie de Tips que te seran utiles para que puedas conseguir todo lo existente en este juego, asi que no dejes de checar lo siguiente:

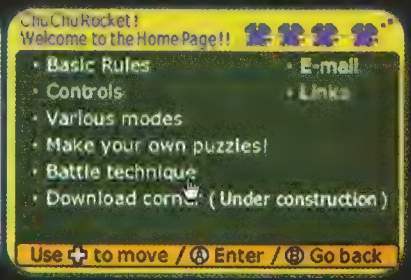
Hard Mode en 1p Puzzle

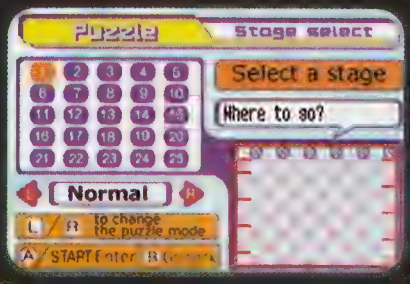
Para conseguir este modo de juego, tendrás que terminar todas las escenas en Normal en el modo de Puzzle, una vez que hayas hecho esto, podrás seleccionar niveles más difíciles en la pantalla de selección de Puzzle.

Secretos en el menú de Help/Homepage

Cada vez que visitas la sección de ayuda (la cual es la pagina de internet oficial de ChuChu Rocket! Existente dentro del mismo juego), se abriran más secciones de ayuda como son las siguientes.

1st Visita: Various modes
2nd Visita: Make your own puzzles!
3rd Visita: Battle technique
4th Visita: Download corner
5th Visita: Puzzle technique





Otro de los modos de juego que podrás obtener aquí es el Mania Mode en Puzzle 1P, para habilitar este modo de juego, lo único que tendrás que hacer es completar el Special Puzzle en Puzzle 1P.

Y para abrir el Special Mode en Puzzle 1P, lo que tendrás que hacer es completar todos los Hard Puzzle del juego.

DARK ARENA

Nos han llegado muchas cartas a la redacción de la revista para solicitarnos ayuda en Dark Arena, el cual, vaya que tiene su grado de dificultad, así que si tienes este juego y quieres seguir avanzando y hacer pure a tus enemigos, checa la siguiente información que te tenemos.

PASSWORDS

Passwords en nivel Fácil:

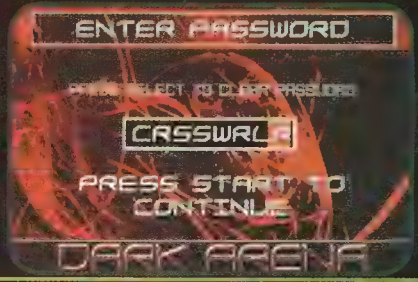
CRSDRPLS - Level 2
TKMWTHYB - Level 3
TTLLSFRT - Level 4
STCRSTRD - Level 5
NTLVMLNW - Level 6
NTTRDTNY - Level 7
RQSTMWTN - Level 8
GTSTNDBY - Level 9
YRSDTFGH - Level 10
TWTHYVRS - Level 11
THYRCLLN - Level 12
GHVTBTHR - Level 13
HLYLNDHS - Level 14
TBFRFGHT - Level 15

Passwords en nivel Medio:

VWHTSRGH - Level 2
TCRSDRLR - Level 3
DFRLMWTH - Level 4
LLYRMGHT - Level 5
WRMRCHNG - Level 6
TLNDFRFR - Level 7
MHMNNCNS - Level 8
YWHLLRTR - Level 9
NFRCHRSN - Level 10
DMSSKWLL - Level 11
TKRRVNGN - Level 12
PGNFRMTF - Level 13
STWCHRST - Level 14
NSRCMNGW - Level 15

Passwords en nivel Difícil:

LDNHGHNT - Level 2
DBYFTHND - Level 3
CSSRCNHT - Level 4
HNSWLLSN - Level 5
TSTRSTLR - Level 6
STNDRDSW - Level 7
LLRSCRSS - Level 8
LNDTBTTL - Level 9
SRCNHRDS - Level 10
WFLLWRWR - Level 11
RRKNGNWR - Level 12
DNTFGHTW - Level 13
CRRYSGNF - Level 14
CRSSWRLR - Level 15



Pero si aún así te causan problema los enemigos y no puedes terminar este juego, no te preocupes que a continuación te proporcionaremos los passwords especiales para este título que te harán más fácil el juego.

PASSWORDS ESPECIALES

KNGHTSFR – Todas las llaves
LMSPLLNG - Todos los mapas
THRBLDNS - Todas las armas
NDCRSDRT - Municiones infinitas
HLGNDSBR – Energía Infinita

NFTRWLLH – Salto de nivel (ve a la pantalla de Mapa y presiona Select para saltarte el nivel en el que te encuentras)
S X N - God Mode (al introducir este password tendrás todos los elementos y características de los anteriores passwords especiales y además tendrás todos los mapas).
Nota: para el God Mode necesitarás dejar un espacio entre cada letra para que funcione correctamente, posteriormente inicia un juego como normalmente lo harías pero con la pequeña diferencia de que ahora tienes todos los trucos activados.

BATMAN: VENGEANCE

Este es uno de los juegos que más hablan de las capacidades del Game Boy Advance por su gran calidad en Gráficos y cinemas que maneja así que si no has podido terminar este juego y quieres checar cada uno de los diversos cinemas que se incluyen en esta aventura, introduce la siguiente contraseña en el Advanced Mode: **NORA**

Pero si lo que quieres jugar es el Advanced Mode de este juego, necesitarás un código que se te otorga una vez que terminas el modo de historia. Así que si quieres ahorrarte todo el trabajo, lo que tendrás que hacer es introducir el siguiente password para que inicies en este modo de juego:
ARKHAM

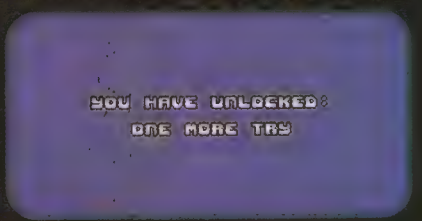
Con esto iniciarás en la primera escena del juego, pero deberás encontrar 3 discos antes de que el tiempo termine para acceder al siguiente nivel. El orden de los niveles puede cambiar.

DEXTER'S LAB DESASTRE STRIKES

Ahora les proporcionaremos unos códigos para el divertido juego del pequeño científico Dexter y su increíble laboratorio que te ayudarán para terminar de una manera más sencilla el juego, así que presta atención a lo siguiente.

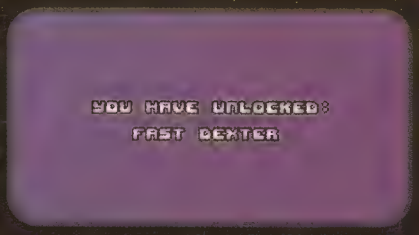
Para obtener una vida extra pausa el juego e introduce:

LLRR LRLL LRLL RRLL



Si quieres que Dexter sea más veloz, lo que tendrás que hacer es introducir la siguiente secuencia:

LRRR RLRL RRLL RLRR

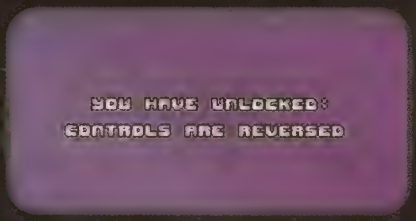


Y para que sea todo equitativo y los enemigos también sean más rápidos introduce lo siguiente:

LRRR RRLL LLRR RRLL

Si quieres ser un poco más fuerte y que los impactos te causen menos daño, introduce el siguiente código:

LRRR RLLL RLLL LLLR



El siguiente password más que ayudarte te volverá un poco confuso, ya que si introduces este código, se invertirán los controles del juego.

LRRR RRRL RLLR RLLL

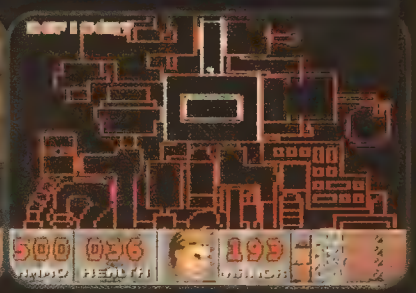
DOOM

El clásico juego de acción en primera persona ataca en el Game Boy Advance, pero claro está que un poco de ayudadita no te caería nada mal para que puedas terminar más fácilmente el juego así que checa los siguientes códigos que te proporcionamos de este gran juego.

Si lo que quieres es ir directamente a la Tower of Babel, lo único que tendrás que hacer es pausar el juego, después mantén presionados los botones L y R e introduce la siguiente secuencia:

ABAABBAA

Pero si lo que quieres es pasar por cada una de las escenas desde el principio del juego o en cualquier punto que te encuentres pero con códigos que te favorezcan checa lo siguiente: Pausa el juego, después mantén presionados los botones L y R e introduce la siguiente secuencia:



AABAAAAA- God Mode (permanente)

BAAAAAAA - Computer map

BBAAAAAA - Radiation suit

BBBAAAAA - Invulnerability (No permanente)

BABAAAAA - Berserk Mode

ABBAAAAA – Todas las armas

Todavía existen 2 trucos o códigos que te podrían servir mucho para este juego, estos te ayudarán a saltarte las escenas, ya sea de una en una o de 10 en 10, así que checa lo siguiente que seguramente será de tu interés:

Para pasarte al próximo nivel desde el sitio en donde te encuentres, pausa el juego y mantén presionado el botón L y R, y presiona la siguiente secuencia:

A B A A B B B A

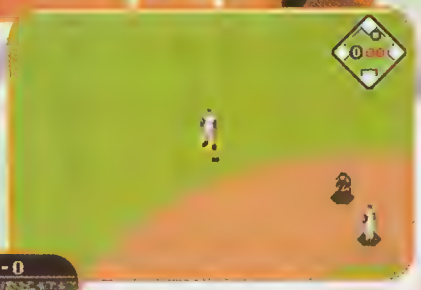
Para desactivar el "GOOD MODE" sólo tendrás que introducir la siguiente secuencia: pausa el juego y presiona y mantén presionado los botones L y R y enseguida presiona los siguientes botones:

A A B A B B B B

A FONDO

Baseball ADVANCE

Como podrás ver, últimamente han estado saliendo muchos juegos de deportes para el Game Boy Advance y no es porque sea muy fácil de realizar este tipo de juegos (aunque algo hay de eso), pero el punto más importante es que ahora con las nuevas cualidades que nos ofrece un sistema de videojuegos tan revolucionario y con tanto potencial como es el Game Boy Advance, se pueden lograr juegos sorprendentes y mucho más realistas y qué mejor que demostrarlo con títulos como el que a continuación te presentaremos.



El juego en cuestión es Baseball Advance y no es un juego más de este gran deporte, sino que gracias a toda la paciencia que le han puesto los creativos de Smilebit y Sega a este título, han logrado conseguir algo que en tiempo atrás pudo haber parecido una locura para un videojuego portátil y esto es que conserve la esencia del deporte, al mismo tiempo que se tiene una gran calidad de gráficos, animaciones y sonidos.

Y al ser un juego licenciado por la Major League Baseball (MLB), tienes todos los detalles oficiales que te puedas imaginar, como por ejemplo, los nombres oficiales de cada uno de los jugadores de los diferentes equipos, claro que hay unos que de plano no aparecieron en las listas pero en su gran mayoría se encuentran todos.

También podrás checar que cada uno de los equipos cuenta con sus uniformes reales, así como los logotipos de los equipos y estadios oficiales en donde se llevan a cabo los diferentes encuentros de la serie mundial.

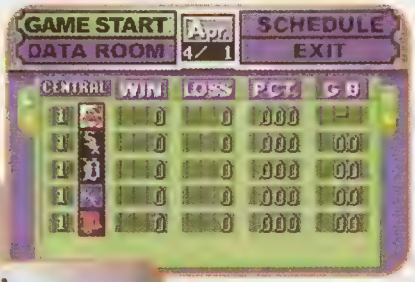
En Baseball Advance, contarás con diferentes modos de juego para tu entretenimiento, tales modalidades te las describiremos brevemente así que empecemos con la opción de "Exhibition" que como su nombre lo indica, es tan sólo un juego de exhibición o amistoso en donde escoges tu equipo favorito y al equipo contra quien vas a jugar, pero no sólo es eso, sino que también puedes seleccionar el estadio en el que se llevará a cabo el encuentro.

© 2002, Sega, © 2002, Smilebit

Un detalle muy atractivo en este juego, es que no sólo contiene las estadísticas reales de los jugadores y equipos de la MLB, sino que también posee una base de datos en donde podrás checar récords y estadísticas oficiales de temporadas pasadas, algo que no muy comúnmente suelen introducir en los juegos y aunque quizá es un detalle sencillo, es bastante agradable para todos los videojugadores

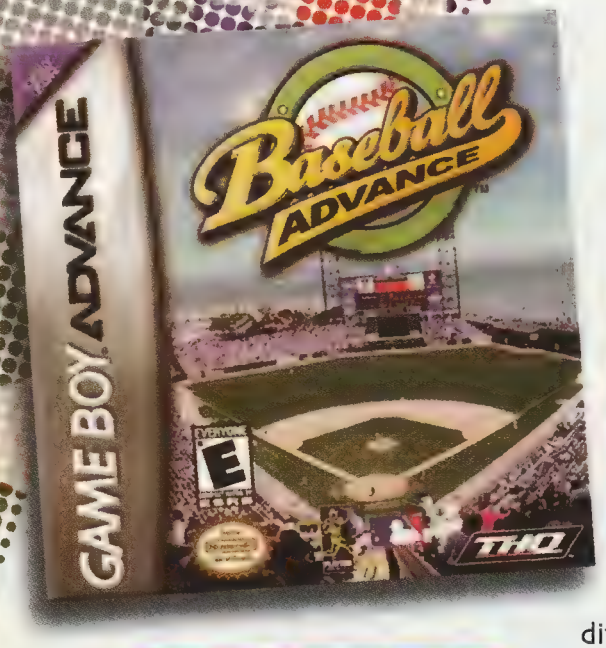
que además de son fanáticos del Rey de los deportes.
Así mismo en esta opción se podrán ingresar nuevos récords que tú mismo realices en los diferentes encuentros que tengas en camino a los Playoffs y hasta el campeonato, como puede ser, récords de mayores hits o carreras en un encuentro o mayor número de Home Runs, así como también podrás ver una casilla especial para "el jugador del mes en la Major Legue Baseball".

Otra de las modalidades de juego es "Season" es aquí donde seleccionarás al equipo que más te agrade y participarás en toda la temporada de la MLB, aquí los encuentros serán oficiales, es decir, tendrás que jugar 9 entradas en cada partido, no como en otras modalidades en donde puedes modificar a cuantas entradas quieres que sea tu juego. Esta modalidad es en la que te llevarás más tiempo, ya que aquí necesitarás participar en todos los encuentros sin saltarte alguno.

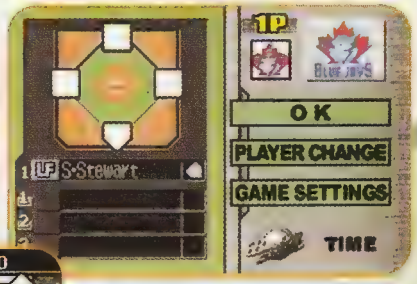


La opción de Playoffs es ya clásica en estos juegos y más que nada es para que te saltes toda la temporada inicial de la MLB y vayas directamente a los Playoffs en donde se encontrarán sólo los mejores equipos que hayan consolidado su poderío a lo largo de la temporada, aquí tendrás que derrotar a 2 equipos antes de llegar al duelo final, el primer encuentro será a 3 juegos y el segundo a 4.

La última modalidad de juego en Baseball Advance es el clásico juego de estrellas, en donde el conjunto de estrellas de la Liga Americana se disputará contra las estrellas de la Liga Nacional. Aquí podrás participar con la selección más impresionante de jugadores oficiales de la MLB, así que imagínate tener reunidos a los mejores pitcher y bateadores en un solo equipo y no se diga de los jardineros, así que como podrás ver, este será un encuentro amistoso por demostrar qué liga de Baseball es mejor.



Este juego cuenta con una gran cantidad de opciones para personalizar los encuentros, por ejemplo, una de las que nos pareció muy interesante fue que

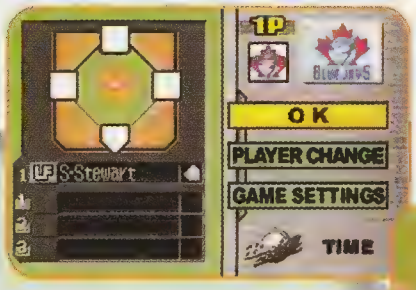


puedes activar o desactivar el viento, ya que como sabrás, el viento es un factor importante para lanzar un Home Run, claro que se te facilita cuanto tienes viento a favor y no en contra. Por otro lado, podrás seleccionar el grado de dificultad con el que quieres que se realicen los encuentros, ya sea Rookie, Veteran, All-Star o Legend, y como podrás notar, el modo de Legend es el más difícil del juego.

Así mismo podrás definir a cuantas entradas quieres que sean los partidos (excepto en Season), si quieres que haya lesionados en los partidos, decidir entre una defensiva automática o manual o si quieres que los jugadores se roben las bases por si mismos cuando tengan la oportunidad de hacerlo. Una vez checado esto iniciará tu juego con todas las características que para ti sean mejor, así que prepáráte para que dé inicio el juego.

¡Ah! pero no se puede escapar este juego del aspecto gráfico y no porque vayamos a decirles que es simple o sin chiste, sino todo lo contrario, este es uno de los juegos que aunque no cuenta con muchos estadios para cada uno de los encuentros, podrás darle gusto a la pupila con todos los detalles de las animaciones de los personajes (que por cierto han sido de los mejores trabajos que se han hecho para el Game Boy Advance), así mismo se encuentran los backgrounds y el diseño de los pocos, pero bien realizados estadios, ya que cada una de las texturas está

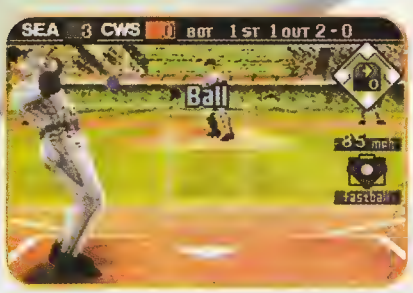
hecha de tal manera que no se noten los pixeles ni en las gradas, ni en el diamante y mucho menos en los jugadores.



Baseball Advance nos pareció muy atractivo desde el punto que la facilidad de bateo es algo que ayuda mucho al control del juego, debido a que no te manejan complejos movimientos que te puedan confundir, así

mismo, también tendrás mucha facilidad en lanzar la bola, ya que te aparecerá en pantalla un pequeño cursor donde podrás checar hacia dónde lanzar y al centro del lado derecho estará la gráfica de lanzamiento que es la que te mostrará que tipo de lanzamiento tientes disponible en el momento.

En resumen, Baseball Advance es un juego que nos ofrece mucha innovación en el ámbito de un videojuego portátil y que además de esto, nos mantiene entretenidos seamos o no fanáticos del Baseball, ya que en comparación con muchos otros juegos de este deporte, Baseball Advance cuenta con un gameplay muy amigable que hará que al poco rato de que inicies tu juego por primera vez, sepas cómo lanzar o batear sin que te cueste problema alguno y gracias a la opción de dificultad, podrás darle todo el reto que quieras a este juego, ya sea en Rookie para aquellos que apenas se inician en los juegos de Baseball o hasta en Legend para quienes sean ya todos unos expertos en el Baseball, así que no queda nada más que decir que te pongas cómodo en tu asiento para el "Play Ball".



RANKING

BASSEBALL ADVANCE

A pesar de que en este mismo número de nuestra revista revisamos otro juego de este deporte, definitivamente se nota la experiencia que tiene Sega con los juegos de deportes y para muestra basta ver este formidable título. Es rápido, consistente y sobretodo entretenido. El control y las gráficas son verdaderamente buenas, así que no tengo objeción alguna en recomendartelo ampliamente.

4.5

Aunque practicar los deportes no es mi fuerte mas que en el basketball, me resultan divertidos los juegos referentes a los demás deportes y qué mejor que un buen título de Baseball para pasar un rato agradable y lo mejor de todo es que este título tiene todo lo que hasta el fanático más exigente puede pedir tanto en gráficas como en opciones de juego.

4.0

Un juego más basado en el popular deporte (en Estados Unidos) Baseball. Aunque el modo de juego es relativamente bueno, lo que más llama de este título son las gráficas tan padres que tiene, así como las animaciones de los jugadores. Si eres todo un aficionado a este deporte y no te pierdes ni un partido, no te lo puedes perder; pero si no, mejor te recomiendo que cheques alguno de aventuras.

3.5

MEGURU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

Previo
INTERNACIONAL

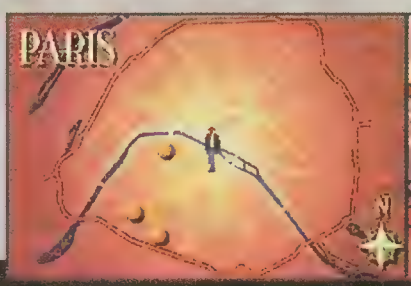
Broken Sword
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

Esta vez les tenemos preparado un avance de un título del continente europeo que nos ha dejado maravillados por la gran historia y generalidad del juego, y claro, estamos hablando de Broken Sword que como les mencionábamos anteriormente se estrenó en Europa y ya ha tenido apariciones anteriormente en otras consolas, pero ahora lo hace en el inigualable Game Boy Advance ofreciéndonos una gran historia con fundamentos en una antigua leyenda como son los templarios.

Este juego aunque muchos lo catalogan como un RPG, más que nada nos gustaría denominarlo como un título tipo "novela gráfica", ya que en este juego te envuelve más y más en una historia de investigación muy al estilo del tan afamado Sherlock Holmes, es decir, aquí no tienes que estar combatiendo contra una serie de enemigos para salvar al mundo o algo por el estilo, sino que tu labor más que nada es indagar en distintos lugares para resolver un misterio.

Todo da inicio en la era actual, algo muy llamativo porque siempre se habían tomado referencias en los juegos realizándose en épocas pasadas como la era medieval o en alguna de las guerras e inclusive en situaciones ficticias que son las que más comúnmente podemos checar, sin embargo, en esta ocasión Broken Sword nos narra una historia que sucede en nuestro tiempo con situaciones reales y detalles que siguen vigentes hasta nuestros días.

Todo esto le da un sabor bastante agradable a la historia y más aún, nos brinda la oportunidad de ocupar ciertos detalles chuscos o acontecimientos que son fáciles de relacionar a cada instante sin necesidad de tener una enciclopedia al lado para descifrar algunos detalles que sean de relevante importancia, sino que algo de lo que ayuda mucho en el juego es que se explica con lujo de detalle cada situación en la que te encuentras, así como la descripción de cada una de las pistas y detalles importantes que vayas encontrando dentro del juego.



Compañía: bam!

Compatible con: Game Boy Advance

Jugadores: 1 Jugador

Clasificación: TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: REVOLUTION

Memoria: 64 Megabit

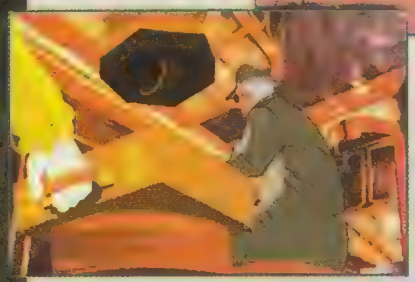
Categoría: Novela Interactiva

Lanzamiento: Pendiente

© 2001, Bam! Entertainment

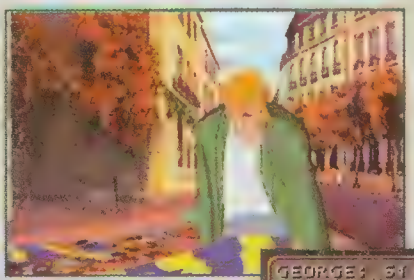
El lugar donde se lleva a cabo esta historia es Francia, en la era actual como les habiamos comentado y el origen de esta aventura es más que nada por descifrar un caso del departamento de criminología que ni la misma policía quiere resolver debido a la gran cantidad de personas que involucra esta investigación.

Bien, empecemos por comentar que en este juego tú tomas el papel de George, un



joven de origen estadounidense que está de vacaciones en París y que por infortunio, llega un un café donde pocos instantes después un terrorista vestido de payaso roba el maletín de un anciano y sale huyendo del lugar dejando una bomba que segundos después hizo explotar todo el café.

Como era de esperarse, el anciano que se encontraba pacíficamente en el café, falleció instantáneamente y del lugar sólo quedaron escombros, pero George sobrevivió al incidente y por



seguir su instinto de investigación se aferró a descifrar el motivo por el cual se había llevado a cabo tal crimen.

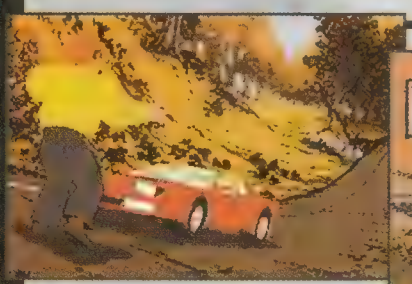
Con ayuda de Nico una joven reportera y fotógrafa profesional, George se adentra en una aventura que lo llevará a descubrir cosas que jamás hubiera conocido e inclusive jamás se hubiera imaginado con respecto a una gran historia sobre los Templarios, quienes eran unos caballeros que llegaron a tener un poderío impresionante en todos los aspectos e inclusive hasta en los económicos, que hasta los mismos reyes les llegaban a pedir préstamos.

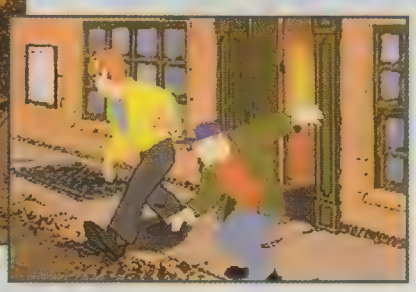
Debido a que una banda de maleantes comandada por un hombre quien se hace llamar Khan quieren obtener tanto el manuscrito como todo lo que se derive para encontrarlo. Así que nuestro héroe e investigador amateur George, deberá infiltrarse en una serie de lugares a través de París para conseguir todos los elementos que descifren todos los extraños acontecimientos que han estado ocurriendo relacionados con los Templarios y sobre todo con Khan.

Uno de los detalles que más nos agradaron de este juego es que cuenta con una serie de chistes alusivos a personajes de ficción como Peter Pan, Sherlock Holmes y hasta el mismísimo Doggie Howser, pero también hacen parodia a personajes de la vida real. Además de todo esto, tiene una serie de detalles con un humor muy definido característico de los estadounidenses, que de cierta manera, logran introducir un tema chusco en una conversación importante.

A lo largo de tu aventura, lograrás reunir una gran diversidad de objetos que te ayudarán a cumplir cada uno de tus objetivos, y que tendrás que emplear sabiamente para avanzar en el juego como por ejemplo, el uso de alambres, tubos, identificaciones y demás cosas que aparte de servirte como evidencias, te facilitarán el acceso a ciertos lugares. Así que como puedes ver, en este juego deberás implementar todo tu ingenio para conseguir tus metas, ya que algunos de los acertijos que encontrarás en tu misión serán un tanto complejos pero nada difíciles si utilizas la lógica.

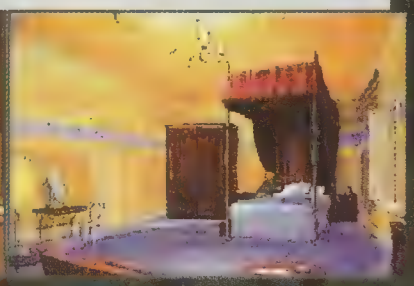
Como te habíamos comentado con anterioridad, este juego es europeo y esperemos que pronto haga su arribo a nuestro continente, ya que es bastante completo y no mucha frecuencia podemos disfrutar algo así en nuestro país. Para este juego se han implementado una diversidad de idiomas que facilitan la comprensión del juego, entre ellos destaca el español, que particularmente es el que más sería adecuado para nuestro país. Así que esperemos que Bam! Entertainment, quienes tienen la licencia de este juego, piensen en traerlo algún día.

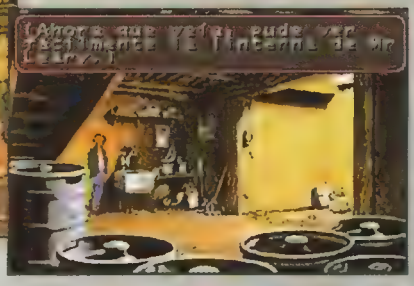




No cabe duda que para este juego no se preocuparon tanto por los gráficos, sino más que nada por tener una historia sólida que respaldara cada uno de los detalles que se manejan dentro del juego, sin embargo, cada una de las escenas en las que te encuentras cuenta con muy buena definición en los backgrounds, lo malo es que no están animados, pero se compensa con la grandiosa animación de los personajes y de los puntos estratégicos del juego.

Ya que cada movimiento es particular de cada uno de los personajes desde el punto en como caniman o como son fus formas de expresion al hablar, esto es un detalle muy importante y que no muy comúnmente vemos en un juego portátil.





Otro detalle que sin lugar a dudas les quedó bien en este juego es la musicalización de fondo de cada una de las escenas, ya que además de envolvente está muy acorde a las situaciones que estás viviendo ya sea un momento de intriga o suspenso, pero eso si, no te echan a perder las escenas como en las películas clásicas de horror donde por la música sabes que viene el asesino.

Este juego tiene muchos detalles de investigación y créenos que no tendrás ni un segundo para aburrirte

mientras participas en esta aventura, ya que conforme vayas avanzando en el juego te irás enrolando más y más en la historia que está por demás decir que es muy envolvente. Debido a todos los dealles interesantes que maneja y sobre todo a la facilidad de comprensión del mismo juego, le da ese sabor exquisito que muy pocos juegos tienen.
En lo particular este juego es de los que por su rareza, son de los que nos llaman mucho la atención y este juego hace gala de su trabajo con tan sólo probar un poco de su historia y más que nada de todos los detalles que envuelve un simple viaje de placer que deja de serlo para convertirse en toda una aventura.

Además de todo, lo interesante en Broken Sword, es que si no conoces mucho de la historia europea, no tendrás que preocuparte, ya que en el mismo juego se te irán

explicando todos los detalles que necesites conocer para que comprendas a la perfección cada relato que escuches. No cabe duda que los programadores se pulieron totalmente al ofrecernos un juego como éste que es bastante interactivo y sobre todo que nos presenta una aventura interesante que ocurre en nuestros días.

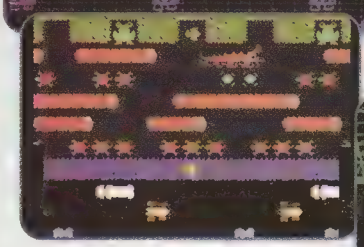
En resumen, aunque los títulos de novela gráfica no son muy comerciales en nuestro continente, estamos seguros que este juego sería una de las opciones que más podrían funcionar en nuestro mercado y qué mejor que sea en la plataforma del Game Boy Advance, ya que así podrás disfrutar de este juego cómodamente en el lugar que te encuentres debido a todos los detalles que maneja y a lo envolvente que es la historia. Así que no queda más que esperar a ver si se deciden a traer no sólo este título, sino muchos otros más con este tipo de temática.

A FONDO

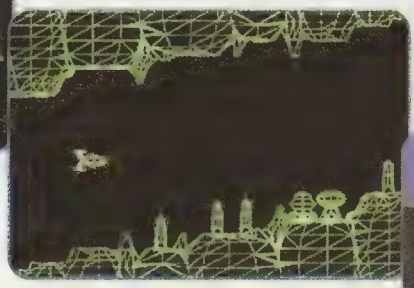
KONAMI COLLECTOR'S SERIES

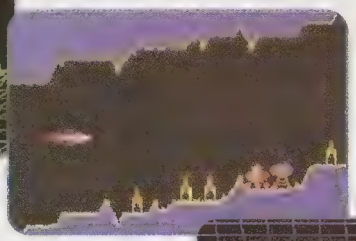
ARCADE ADVANCED

Konami ha sido una de nuestras compañías favoritas de siempre; nos ha traído muchos títulos muy buenos y cuenta con muchas sagas de alto renombre. No hace falta darle mucha emoción, sabemos que Castlevania es una muestra del gran trabajo de esta compañía y que también tiene otros títulos como las diferentes aventuras de Goemon, los padrísimos juegos de las Teenage Mutant Ninja Turtles y cómo podríamos dejar de mencionar a la gran serie de los Contra, entre muchos otros tantos títulos y sagas. Konami ha incursionado en todos los géneros y variedades de videojuegos y siempre ha tratado de innovar e ir más adelante. Una muestra de esto son los exitosos juegos de ritmo, que todos podemos gozar gracias a Konami.



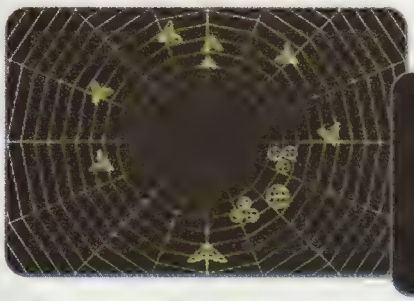
Ahora bien, vamos a ponernos algo nostálgicos y esto no quiere decir que vayamos a ver un Museo, sino más bien, vamos a revisar un nuevo título de Konami en el que han incluído algunos de sus juegos más exitosos de Arcadia, que en ocasiones vimos alguna vez en adaptaciones para otros sistemas como el legendario NES.



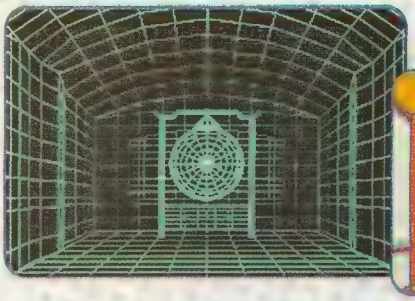


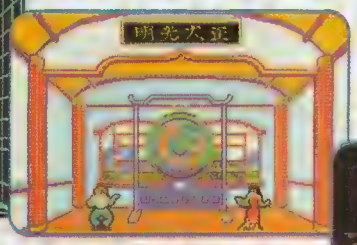
La verdad los que tenemos mucho tiempo de ser videojugadores y que en esos días jugábamos saliendo de la escuela; sentimos ese algo especial al jugar este cartucho, es como si estuviéramos de nuevo años atrás, en las salas de Arcadia donde dejábamos lo que nos había quedado del dinero que nos dieron para gastar.

Este título es ideal para todos aquellos que pasaron horas de sano esparcimiento al frente de una Arcadia y que quieren volver a vivir esos días y además, completar su colección, pues si te perdiste las versiones de NES, ahora puedes checar estos juegos y tenerlos todos en un solo cartucho. Nos parece una idea genial esta de hacer compendios de diferentes juegos antiguos; ya antes habíamos podido checar títulos con varios juegos, inclusive Nintendo lanzó los Game & Watch Gallery para el Game Boy con varios de los juegos de sus aparatos portátiles anteriores al Game Boy. Esperamos que otras compañías hagan lo mismo y podamos tener más completa nuestra colección, ¿no te parece?



© 2002 Konami

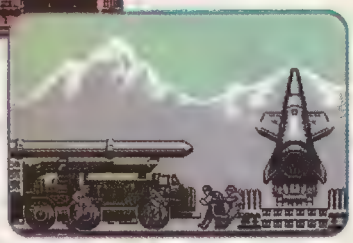




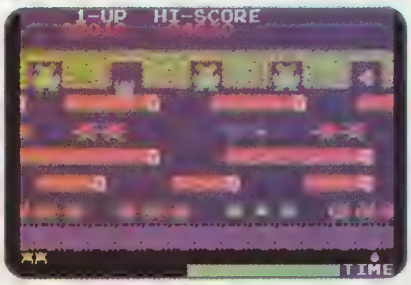
Una de las cosas que nos gustaron mucho es que algunos de los títulos pueden jugados por una o dos personas, esto le da más importancia al juego y puedes competir con tus cuates para ver quién es el mejor, además de que pueden jugar ya sea con un solo cartucho o cada quien con el suyo.

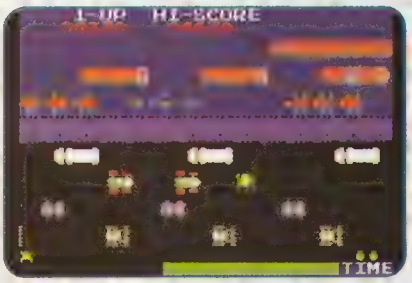
FROGGER (1981)

¡Este es un gran clásico de todos los tiempos! Para todos aquellos que no lo conozcan, Frogger es el nombre de una ranita que debe llegar al otro lado de la calle y a través del río, debes hacer llegar a la ranita a las cinco casillas que están en la parte superior para pasar a la siguiente escena.

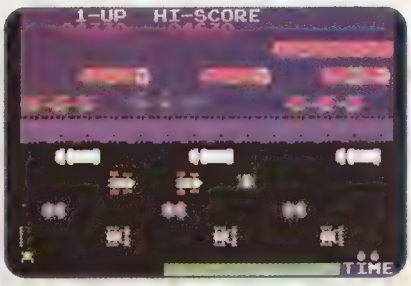


Frogger es un juego muy sencillo pues se controla solamente con el Control Pad, moviendo a la ranita vertical y horizontalmente. Aquí debes usar tu habilidad para evitar todos los peligros por los que debe pasar tu ranita para llegar sana y salva, pero aunque cuentas con un tiempo límite, debes ser paciente en ocasiones, pues un mal movimiento te puede costar la vida.





Como ya te mencionamos, la primera parte que debes pasar es la calle. En esta transitada avenida circulan vehículos de diferentes velocidades y tamaños, por lo que debes ser cuidadoso y medir bien tus movimientos. Conforme vayas avanzando en el juego, la velocidad de los vehículos se irá incrementando



Al pasar la calle está el borde del río, que es un lugar seguro (en las primeras escenas). Para llegar a las casillas debes usar a las tortugas y los troncos como puente, saltando de uno a otro, pero recuerda que tus saltos son limitados y no puedes pasar horizontalmente de uno a otro. Debes estar muy alerta, pues algunas tortugas se sumergen haciéndote caer al agua, además de que en etapas posteriores, deberás usar a los cocodrilos de plataformas también (evitando posarte sobre su hocico) y cuidarte, pues algunos cocodrilos aparecen en las casillas.

SCRAMBLE (1981)

Este juego no fue tan difundido, pero sí es muy bueno. Tu misión es invadir el sistema Scramble a bordo de tu nave espacial, la cual se controla hacia cualquier dirección con el Pad y dispara dos tipos de armas. Con el botón A disparas tus lásers hacia delante y con el botón B arrojas bombas que, dado la velocidad que llevas, caen con efecto de curva, por lo que debes medir bien cuando las avientas.

Para darle un toque más realista al juego, tu nave gastaba cierta cantidad de combustible, por lo que debías recargar tus reservas constantemente. Para esto, debes atinarle a los tanques de combustible que están a lo largo de toda la escena, al destruirlos recargas automáticamente tu reserva.

Las misiones están divididas en varias secciones que debes pasar, cada una tiene un tipo de peligro diferente, lo que las hace bastante difíciles y le da mucha variedad al juego. En ocasiones, no solamente deberás eliminar a las naves enemigas, sino que deberás pasar por angostísimos lugares donde deberás poner a prueba tus reflejos.

Además de esto, debes saber pilotear tu nave para evitar chocar contra los bordes de las cavernas o contra algún enemigo, pues como en todo buen Shooter, tu nave es realmente frágil y con cualquier disparo o golpe serás eliminado.

TIME PILOT (1982)

Ahora tenemos un tipo diferente de Shooter. En Time Pilot debes pilotear una nave que debe derribar cierto número de enemigos en distintas épocas de la historia. Por ejemplo, la primera escena se lleva a cabo en 1910 A.D. y la segunda en 1940.

Al terminar cada una de las misiones, te "Warpearás" a otra época para seguir con tus labores. Déjanos decirte que el concepto es bastante bueno a pesar de ser un juego de hace tiempo, cuando la competencia por buenas historias no era tan importante.

Un detalle muy padre es la manera en la que vuelas, puedes cambiar de dirección libremente y el Scroll es infinito, así que deberás preocuparte solamente por los enemigos y sus disparos.

Al final de cada misión deberás derribar a un "jefe" que puede ser un dirigible, un avión más grande o algo así. El chiste es que debes darle más disparos y a la vez, cuidarte de los demás enemigos normales del juego.

GYRUSS (1983)

Este otro título revolucionó la manera de jugar los Shooters y ya lo hemos checado anteriormente en el Museo. Gyruss es un buen juego que tiene su lugar muy bien ganado en este compendio de clásicos; para los que no lo conocen, Gyrus es un Shooter donde la acción tiene un efecto de profundidad bastante bueno, los enemigos aparecen en grupos, se alinean en el fondo de la pantalla y después se lanzan hacia ti atacándote.

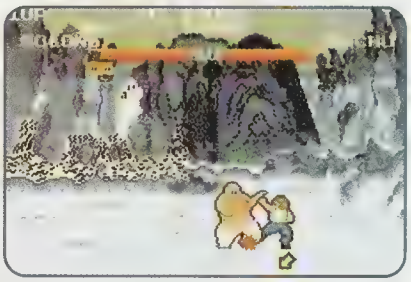
Tu nave se puede mover en una especie de círculo imaginario, tu rango es de toda la pantalla, pero solamente puedes girar alrededor de ese círculo imaginario sin acercarse ni alejarse a los enemigos.

En ocasiones, podrás obtener ítems que te dan un doble disparo, con lo que puedes eliminar más fácilmente a las naves enemigas. Pero como siempre, debes cuidarte porque al primer disparo tu nave será destruida y si traes el "Upgrade" lo perderás.

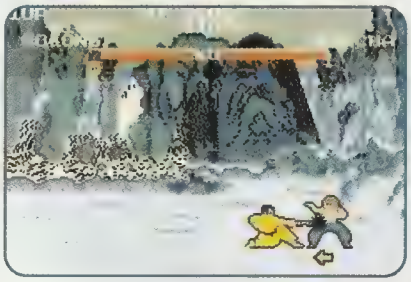
Al pasar cierto número de escenas, puedes hacer puntos para que consigas vidas extras en las etapas de Bonus, donde aparecerán varios enemigos y después se irán sin atacarte; dándote la oportunidad de hacer puntos antes de avanzar a la siguiente ronda.

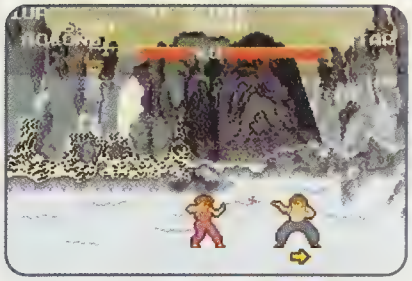
YIE AR KUNG FU (1985)

Ahora vamos a ver un juego totalmente distinto a los anteriores, pero que también se merece un lugar en este cartucho. Yie Ar Kung Fu es un título de peleas estilo Street Fighter aunque con limitaciones lógicas en cuanto a movimientos y personajes. Aquí manejas a un artista marcial llamado Long quien debe enfrentarse a varios enemigos con diferentes habilidades cada uno.



Los movimientos de Long son variados y debes saber cuándo y cómo usarlos. Aunque es sencillo marcarlos, te cuesta un poco de trabajo acostumbrarte a la movilidad si estás demasiado acostumbrado a los juegos de pelea actuales, pero con un poco de práctica lo dominarás rápidamente.



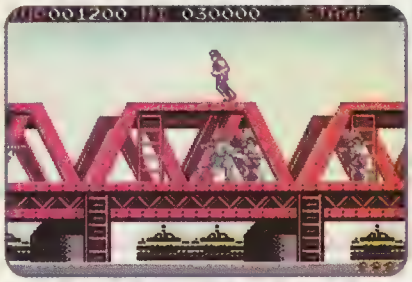


Cada uno de los enemigos te ataca según su especialidad, para que te des una idea de lo que te estamos comentando, éstos son los primeros tres oponentes del juego, a los que deberás derrotar para poder enfrentarte a los enemigos ocultos: Buchu es un enemigo que se vale de su gran volúmen para atacarte y se avienta hacia tí con furia. La linda Star te lanza estrellas Ninja y Nuncha usa sus inseparables chacos para dejarte fuera de combate. Como podrás darte cuenta, debes usar diferentes técnicas y estrategias contra cada oponente para poder mandarlo a dormir un rato, con algunos deberás ser muy atrevido y con otros esperar el momento propicio para atacar.

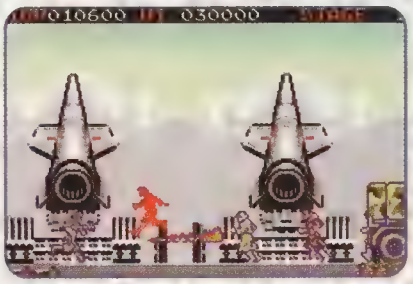
Pero no todo es tan sencillo, pues deberás pulir tus técnicas para enfrentarte a los demás oponentes que se encuentran semi-ocultos, conforme vayas avanzando, podrás saber sus identidades y sus formas de atacarte.

RUSH'N ATTACK (1985)

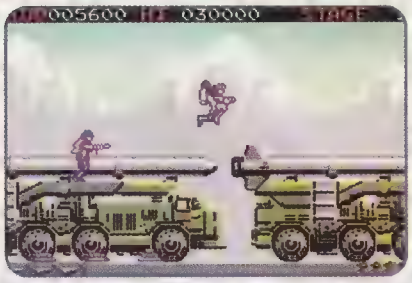
El último de los juegos que forman parte de este estupendo título es otro gran clásico: Rush'n Attack. Este es un juego de acción algo diferente a los conocidos Contras, aquí debes llevar a un comando a rescatar a sus compatriotas que se encuentran prisioneros de guerra dentro de un cuartel militar enemigo. Aunque la acción no es tan apabullante, sí debías tener tus cinco sentidos en el juego y no descuidarte, pues podías ser eliminado de un solo ataque.



En tu camino podías obtener diferentes armas para atacar a tus enemigos, además de tu fiel cuchillo. Para controlar a tu personaje cuentas con las habilidades simples: correr, saltar, subir escaleras, agacharte, golpear y usar el arma secundaria.



Entre todos los enemigos que te puedes encontrar hay diferentes tipos de soldados con diferentes armas y habilidades, inclusive hay unos que traen perros de ataque para intentar detenerte.



Aunque gráficamente no es tan impresionante, el modo de jugar es realmente bueno. A lo largo de tu camino deberás enfrentarte a diferentes peligros como minas y enemigos de todos tipos, para al final, enfrentarte a un jefe o bien, a varios enemigos en grupos.

¿Qué podemos decirte? Konami Collector Series Arcade Advance es un gran juego que aprovecha el poder del Advance para podernos traer muchos títulos tan buenos como memorables y de esta manera, que todos podamos conocerlos. Como videojugadores de antaño, se los recomendamos a todos los videojugadores, experimentados, jóvenes, inexpertos, etc; ya que es una manera de apreciar mejor los juegazos de hoy día y poder revivir esos momentos cuando con pocos botones y pocas opciones la pasábamos de maravilla. Simplemente no podemos dejar de recomendártelo.

COMPAÑÍA: KONAMI

COMPATIBLE CON:

CLASIFICACIÓN: E

DESARROLLADOR: KONAMI

MEMORIA: 32

CATEGORÍA:

LANZAMIENTO: MARZO 2002

RANKING

KONAMI C. S. A. M.

Es un verdadero placer poder revivir estos grandes títulos de arcadia en nuestro sistema portátil favorito. Cada uno de ellos los jugué en mis buenos tiempos y la verdad estoy extasiado al límite. Tal vez para los jugadores de hoy en día sean algunos juegos simples, pero el reto que representan es infinitamente mayor, por lo que lo recomiendo ampliamente sea cual sea tu edad.

4.0

Konami siempre se ha caracterizado por tener buenas licencias desde tiempos remotos, sin embargo, era una lástima que no supieran aprovecharlos para hacer una saga o algo por el estio. Para todos nosotros que nos quedamos con las ganas, Konami nos brinda este formidable cartucho y la oportunidad de revivir las épocas en donde las arcadias innovaban la industria a pasos gigantescos con buenos juegos.

4.0

Tú me conoces, me encanta poder revivir esos juegos excelentes de antaño y ahora Konami nos trae esta excelente oportunidad para que juguemos de nuevo estos súper éxitos. No puedo dejar de recomendarlo para todos, especialmente el Frogger, que me gusta tanto y lo mejor de todo: ¡Los podemos llevar a todos lados en nuestro GBA!

4.0

¡¡¡GUAU!!!

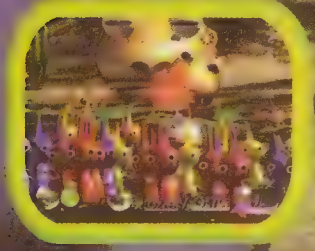
BASTANTE BUENO

OK

¿?

ZZZZZ

PIKMIN™



NINTENDO GAMECUBE™

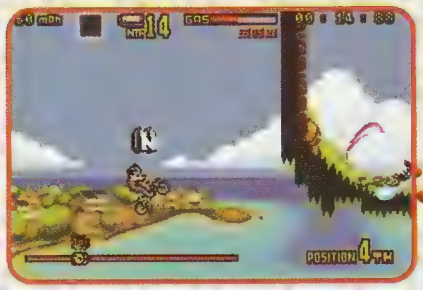
HAZ TU MEJOR ESTRATEGIA Y AYUDA A OLIMAR A RECUPERAR SU NAVE.

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

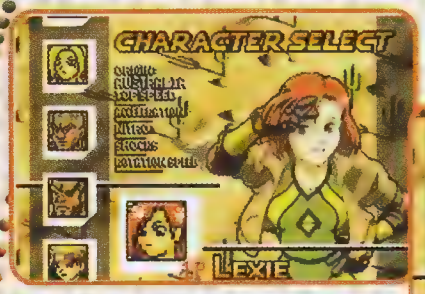
No promuevas el contrabando. Para hacer válida tu garantía debes comprar tus productos con los distribuidores autorizados.
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM, ® 2002 - Nintendo.

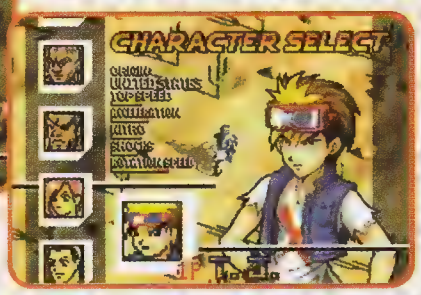
A FONDO

Motocross Maniacs Advance



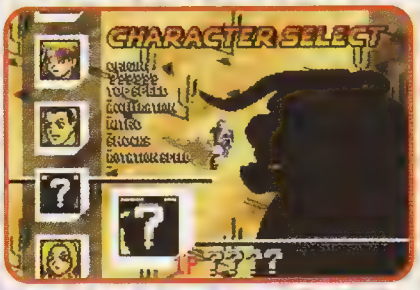
¡Konami lo hace una vez más! Como siempre, Konami nos trae ahora un divertidísimo juego de carreras para el Game Boy Advance que estamos seguros que será del agrado de muchos fanáticos de las carreras extremas. En esta ocasión, se enfocaron en darle un toque nuevo a las carreras de motocicletas y el resultado es un entretenido título que nos recuerda un poco al viejo Excitebike para el legendario NES, pero con un modo de juego más dinámico y bastante violento.



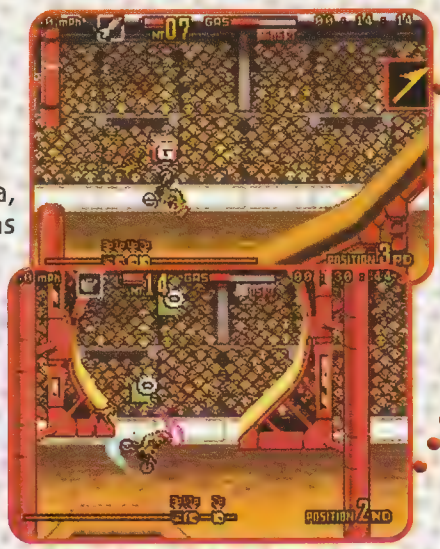


En Motocross Maniacs Advance podrás elegir a uno de varios corredores que buscan convertirse en el campeón de las carreras más alocadas sobre motocicleta. Como es de esperarse, cada uno de ellos cuenta con diferentes atributos como mejor aceleración, máxima velocidad y destreza para maniobrar la moto y realizar piruetas.

También hay personajes ocultos (¿creías que no iba a haber?) pero obviamente debes ganar cierto número de carreras para que puedas jugar con ellos. Tal vez más adelante estemos dándote la manera de cómo sacarlos, pero mientras, vamos a practicar con los que están disponibles.



El juego cuenta con tres archivos para que puedas guardar tus propios logros y de esta manera, si prestas el juego, puedan avanzar otro archivo sin modificar el tuyo. Esta es una buena manera de personalizar el juego de cada quien y evitar las clásicas riñas por los accidentes de los avances ¿no crees?



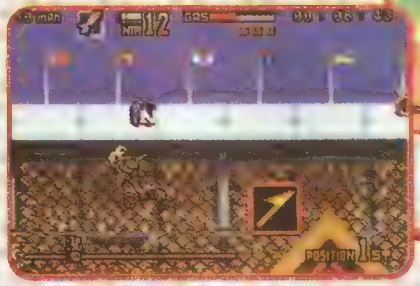
La movilidad en Motocross Maniacs es bastante buena, además de que tienes muchas habilidades para hacer las carreras muy fluidas como hacer caballitos, girar en el aire, usar Nitros, poderes, dar vueltas en círculo, entre otras.

Algo que nos dio mucho gusto es que este excelente título cuenta con la opción de selección de idioma, contando con el reglamentario inglés y nuestro rico y extenso lenguaje.

© 2002 Konami

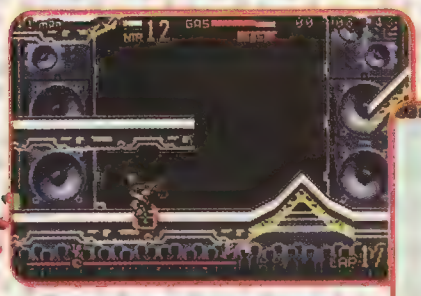
Motocross Maniacs Advance cuenta con varios modos de juego bastante padres: Championship, Attack Mode, Action Mode y Multiplayer, así que tendrás bastante para entretenerte y que no digas que es de esos juegos en tiempos congelados que los acabas cuando apenas estás entrando en calor.

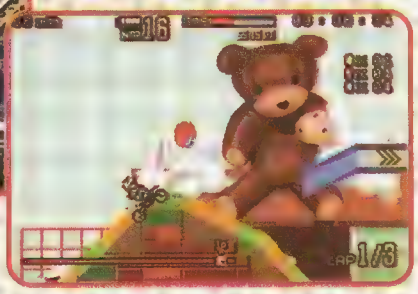
Championship:



Este es el modo principal del juego; aquí deberás elegir a un corredor y llevarlo a competir en las diferentes clases y completarlas para que puedas abrir más pistas y categorías. Cada una de las clases tiene diferentes pistas con distintos niveles de dificultad, pero para jugarlas todas, debes ir abriéndolas al ganar las más sencillas y después las normales, para terminar por las de expertos.

Attack Mode:





Este otro modo se divide en Time Attack y Point Attack. Aquí podrás competir en las pistas que ya tengas disponibles conforme las vayas habilitando en el modo de Championship. En Attack tendrás que hacer el menor tiempo posible en la pista que hayas elegido en tres vueltas consecutivas. En el modo de Point Attack deberás conseguir el mayor número de fichitas de colores que están esparcidas a lo largo de la pista, dentro de las tres vueltas consecutivas.

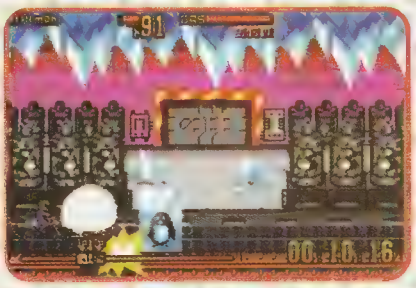
Action Mode:

Este modo está dividido en varios mini-juegos bastante divertidos que se llevan a cabo en algunas de las pistas normales, pero aquí no puedes usar poderes, solamente Nitros.

Bomba Tag:

¿Has jugado a la papa caliente? ¡Pues aquí deberás hacerlo a varios kilómetros por hora! El chiste es que todos corren en una pista sin límite de vueltas, lo que cuenta es un contador regresivo que hace estallar una bomba. La bomba puede ser pasada de un competidor a otro al rebasarlo, el que se quede con la bomba estallará y quedará fuera del juego; el último jugador que quede con vida será el ganador.

Hidden Lab:



En este otro modo deberás recolectar monedas para hacer el mayor número de puntos posible, pero te encontrarás con muchos obstáculos en el camino; el chiste es que debes usar tus Nitros para pasar a través de los obstáculos.

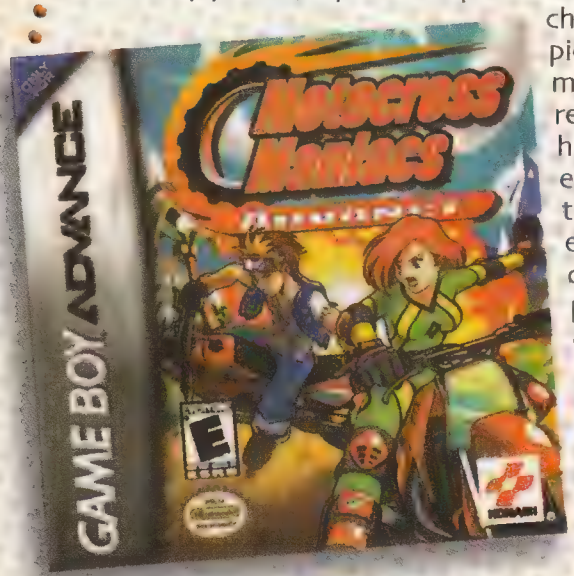
Zombie Attack:

¡Este es un modo que no puedes dejar de jugar fácilmente! Aquí deberás correr a la meta pero debes eliminar a todos los zombies que puedas para que le ganes a tus contrincantes. Nuevamente la llave del éxito son los Nitros.

Multi Player:

Este es uno de los modos que más nos gustan en la mayoría de los juegos, cuando podemos vernos las caras y demostrar quién es el mejor. Afortunadamente, Konami hizo este juego compatible hasta para cuatro jugadores simultáneos, ya sea con un sólo cartucho (claro con sus limitaciones) o cada quien con su juego para más agilidad y diversión.

Motocross Maniacs Advance es uno de esos juegos que te da gusto jugar una y otra vez y siempre quedas con buen sabor de boca. La música es buena y la movilidad y el estilo de juego son excelentes, pero las gráficas y las animaciones están realmente bien hechas y padres, a pesar de que los monitos son chiquitos, no te pierdes ni te mareas, realmente hicieron tan estupendo trabajo en este juego que no podemos dejar de recomendártelo.



COMPAÑÍA: KONAMI
COMPATIBLE CON
CLASIFICACIÓN: E
DESARROLLADOR: KONAMI
MEMORIA: 32 MEGAS
CATEGORÍA: CARRERAS
LANZAMIENTO: MARZO 2002

RANKING

MOTOCROSS MANIACS

No cabe duda de que Konami sabe cómo hacer juegos bastante entretenidos y como muestra basta presentar este gran título. Lo mejor de todo es que cuenta con una excelente modalidad para cuatro jugadores que definitivamente vale mucho la pena, siempre y cuando tengas tres amigos que también les guste este juego. Si te ha gustado Exitebike de NES, este juego es una maravillosa opción.

4.0

Lo que más me gusto de este juego además de las gráficas y el sonido es el gameplay, ya que se juega perfectamente bien en cada uno de los diferentes movimientos que aunque no son muy variados son todo lo que necesitas para pasarte un muy buen rato, además de los diversos modos de juego que posee y todos los personajes con sus habilidades características de cada uno de ellos. Así que echale un ojo.

4.0

Las gráficas son muy buenas, las animaciones padres y es sencillo de jugar; pero lo que más me agradó de este juego es lo divertido que es y lo entretenido que es echar la reta en él. Muchos programadores se preocupan por sacar títulos vistosos que no dan el ancho, pero Motocross Maniacs es un buen ejemplo de cómo se puede lograr un buen juego con lo más importante para nosotros: la diversión.

4.0

¡¡¡GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZ

Golden Sun
¡¡CÓMPRALO!!
Y GUÍA A
ISAAC EN
LA BATALLA.
GAME BOY ADVANCE
gamela
Mexico
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears .
'No promuevas el contrabando'.
Para hacer válida tu garantía debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.
© Nintendo 2002. TM, ® y GameBoy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx

Mario y sus amigos celebran en grande

A pesar de que ya fueron confirmados los juegos de Mario Golf y Mario Tennis para el Nintendo GameCube, hay rumores bastante fuertes de que en el E3 se mostrará algo de la nueva fiesta de Mario con sus amigos en una posible aparición en este sistema de Mario Party. Nintendo of America no ha confirmado ni negado nada, y por lo general, cuando hace esto es por que hay algo cocinándose que nos dejará boquiabiertos, así que solamente nos resta esperar unos días más para enterarnos de qué es lo que Nintendo nos tiene preparado con nuestro plomero favorito así como todos sus cuates.

La Alianza es Mortal

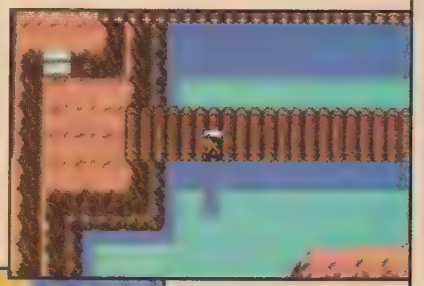
Ya nos enteramos un poco de lo que es la historia del próximo juego en la serie de Mortal Kombat y nos parece bastante buena. Shang Tsung y Quan Chi han sido perdonados por Shao Kahn, con la condición de que esta vez se pongan a trabajar hombro con hombro para derrotar a los héroes terrestres y poder tomar la tierra de una vez por todas.

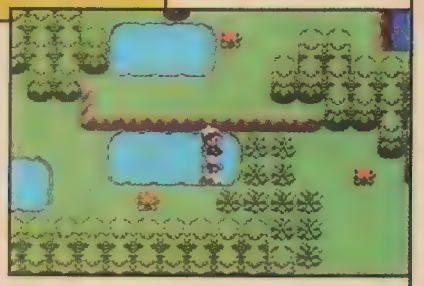
Si analizamos la situación, cada uno de estos hechiceros hicieron bastante daño por su cuenta, ahora que trabajan en equipo, el reto será mayor y bastante mortal.

Muy pronto te tendremos más noticias de este gran juego que si lugar a dudas hará una aparición triunfal en el Nintendo GameCube.

La evolución hacia el Advance

Ya tenemos algunas imágenes de lo que bien podría ser la aparición de Pokémon en el Advance y simplemente nos han parecido maravillosas. A pesar de que solamente muestran la parte de exploración y no se ve las nuevas características del juego, nos parecieron bastante buenas ya que han retocado bastante muchos detalles que tal vez no representen mucho problema para el Advance, pero simplemente es para darle unos grandes pincelazos al aspecto visual del juego. Las sombras, reflejos en el agua y pisadas en la arena, son detalles pequeños, pero aún falta ver las nuevas características de este juego así como las batallas, que si nos ponemos a ver lo que se puede hacer (Golden Sun por ejemplo), no dudamos que será algo espectacular.





Sega sigue manteniéndonos sorprendidos.

Para todos los fanáticos de una de las grandes sagas de Sega, se ha anunciado un compendio en donde en un cartucho de Game Boy Advance podrás disfrutar de las tres primeras partes de Phantasy Star. Por otra parte, también se anunciaron algunos otros títulos como Super Monkey Ball, Virtual Tennis y Crazy Taxi. Desgraciadamente la gran mayoría de estos juegos verán la luz de los aparadores hasta principios del próximo año.

Phantasy Star, una realidad

Yuji Naka, creador de Sonic y líder de Sonic Team, reveló varios detalles de este juego que está próximo a ser lanzado en Japón en este mes. Para empezar, el juego se llamará Phantasy Star OnLine Episode 1 & 2, gracias a que reúne todas las características del episodio uno, conjuntado los nuevos cambios del segundo episodio. Para hacerle mérito a este juego, habrá varios paquetes en los que se venderá el juego con el modem para el GCN, juego + modem + teclado, juego + modem + sistema, y finalmente juego + modem + teclado + sistema. Todo esto para complacer a la gran legión de fanáticos de esta saga.

Final Fantasy finalmente para el Advance

Yasumi Matsuno, un importante productor de Square, ha confirmado que se encuentra trabajando en una adaptación de Final Fantasy Tactics para el Game Boy Advance desde el mes de Febrero, así que podemos decir que ya hay un adelanto y que todo marcha sobre ruedas. Por lo pronto comentó que este juego tendrá varias cosas extras como la opción de poder guardar tus avances en cualquier punto del juego para hacerlo más amigable para los jugadores. Esperamos tener más noticias de los avances de Square en los sistemas de Nintendo muy pronto, así que no te despegues.

Lucas Arts hace su siguiente movimiento

Para todos los fieles seguidores de la saga de Star Wars, Lucas Arts ha confirmado un nuevo juego que te dejará boquiabierto: Bounty Hunter. En este juego tomarás el rol de Jango Fett, el padre del legendario Boba Fett. No se han dado muchos detalles, pero será un juego con vista de tercera persona y tendrás 18 enormes niveles para explorar. Claro está que aún no hay fecha para este juego, pero ya nos morimos de las ganas por ver lo que en esta ocasión nos tienen preparado.

Nintendo y Sega calientan las turbinas.

En una gran conferencia de prensa en Tokio, Nintendo demostró un enorme aprecio por el gran trabajo de AM2 (grupo líder de Sega en el ramo de Arcadias) y les dio la confianza de realizar nada más ni nada menos que una de sus mejores franquicias para el sistema Triforce de Arcadias, claro está que nos referimos al título de carreras de vehículos avanzados que llevará por nombre F-Zero AC. Por otra parte, Nintendo nos dio a conocer que ya se encuentra trabajando en un título diferente de esta franquicia para el Nintendo GameCube denominado como F-Zero GC. Ambos juegos podrán intercambiar información al utilizar las misma Memory Card en la Arcadia y en tu casa.

No cabe duda de que Nintendo sabe lo que hace y este es un gran paso para ambas compañías para revolucionar ambos mercados.

Torneo de FIFA World Cup 2002, PARA NINTENDO GAMECUBE

TIENDAS COMERCIALES PARTICIPANTES:
Tiendas comerciales de Liverpool únicamente, ubicadas en Insurgentes, Perisur, Satélite, Polanco, Coapa, Centro, Fábricas de Francia Perinorte y Santa Fe.

LUGAR Y FECHA DE INICIO:
Tienda Liverpool Insurgentes el día 18 de Mayo del 2002.

LUGAR Y FECHA DE FINALIZACION DEL TORNEO:
Tienda Liverpool Santa Fe el 9 de Junio del 2002.

CALENDARIO DE ELIMINATORIAS:

Sábado	Mayo 18 Insurgentes
Domingo	Mayo 19 Centro
Sábado	Mayo 25 Satélite
Domingo	Mayo 26 Coapa
Sábado	Junio 1 Fabricas de Francia Perinorte
Domingo	Junio 2 Polanco
Sábado	Junio 8 Perisur
Domingo	Junio 9 Santa Fe

En esta última sucursal también se celebrará la gran final.

LA ELIMINATORIAS ESTARAN DIVIDIDAS EN TRES CATEGORÍAS.

Niños de 6 a 10 años
Juniors de 11 a 15
Adultos de 15 en adelante.

REGISTRO DE PARTICIPANTES:
Se realizará de las 12 a las 14 horas del día del torneo; las eliminatorias comenzarán inmediatamente después del registro y terminarán hasta obtener un campeón por categoría.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN EL TORNEO:
Los participantes deberán traer su ticket de compra realizada exclusivamente en las tiendas Liverpool, de cualquier producto de la Marca NINTENDO, este ticket podrá ser de alguna compra realizada durante los meses de Abril o Mayo del 2002 o en la compra del FIFA World Cup 2002 para NINTENDO GAMECUBE, o cualquier título o equipo de NINTENDO.

El ticket de compra sólo podrá ser usado una vez y será sellado para evitar que se utilice en más de una ocasión.

MECANICA DEL TORNEO:
Las eliminatorias serán por parejas y por categorías, conforme vayan perdiendo, la pareja ganadora pasará a la siguiente ronda eliminatoria de su categoría.

A cada una de las parejas que pasen a la final por categoría les será entregado un Kit que incluye playera, llavero y gorra.

Los finalistas de cada tienda se enfrentarán en la final el día 9 de Junio del 2002 a las 18:00 hrs. en la tienda Liverpool Santa Fe.

REGLAS DEL TORNEO:
· Cada jugador deberá tener un compañero para poder participar, de no ser así, le será asignado alguien más de los otros competidores de la misma categoría.
· Se jugará un partido amistoso dos jugadores contra dos jugadores, la duración será de 4 minutos cada partido de Fútbol Soccer.
· En caso de empate en alguna ronda, el ganador de ésta se decidirá con penales.
· Cualquier tipo de técnica en el juego es válida.
· Cualquier participante que sea sorprendido haciendo trampa (utilizando algún aparato para modificar el Nintendo GameCube, el juego o utilizando alguna clave no válida), molestando o insultando a otros participantes, causando problemas, no siguiendo las reglas o presentando facturas falsas será descalificado inmediatamente de este torneo y los subsecuentes.
· Las decisiones del juez serán inapelables.
· El nivel del árbitro, las opciones como clima, cancha y otras serán "aleatorias" para evitar diferencias.
· No se podrán usar equipos ni jugadores editados (modificados directamente por el usuario).
· No se podrá ajustar la formación ni estrategias al equipo seleccionado.

PREMIOS:

PRIMER LUGAR POR CATEGORÍA DEL TORNEO:
GAMEBOY ADVANCE, TROFEO Y DIPLOMA DE RECONOCIMIENTO.

SEGUNDO LUGAR POR CATEGORÍA DEL TORNEO:
TROFEO Y DIPLOMA DE RECONOCIMIENTO

TERCER LUGAR POR CATEGORÍA:
TROFEO Y DIPLOMA

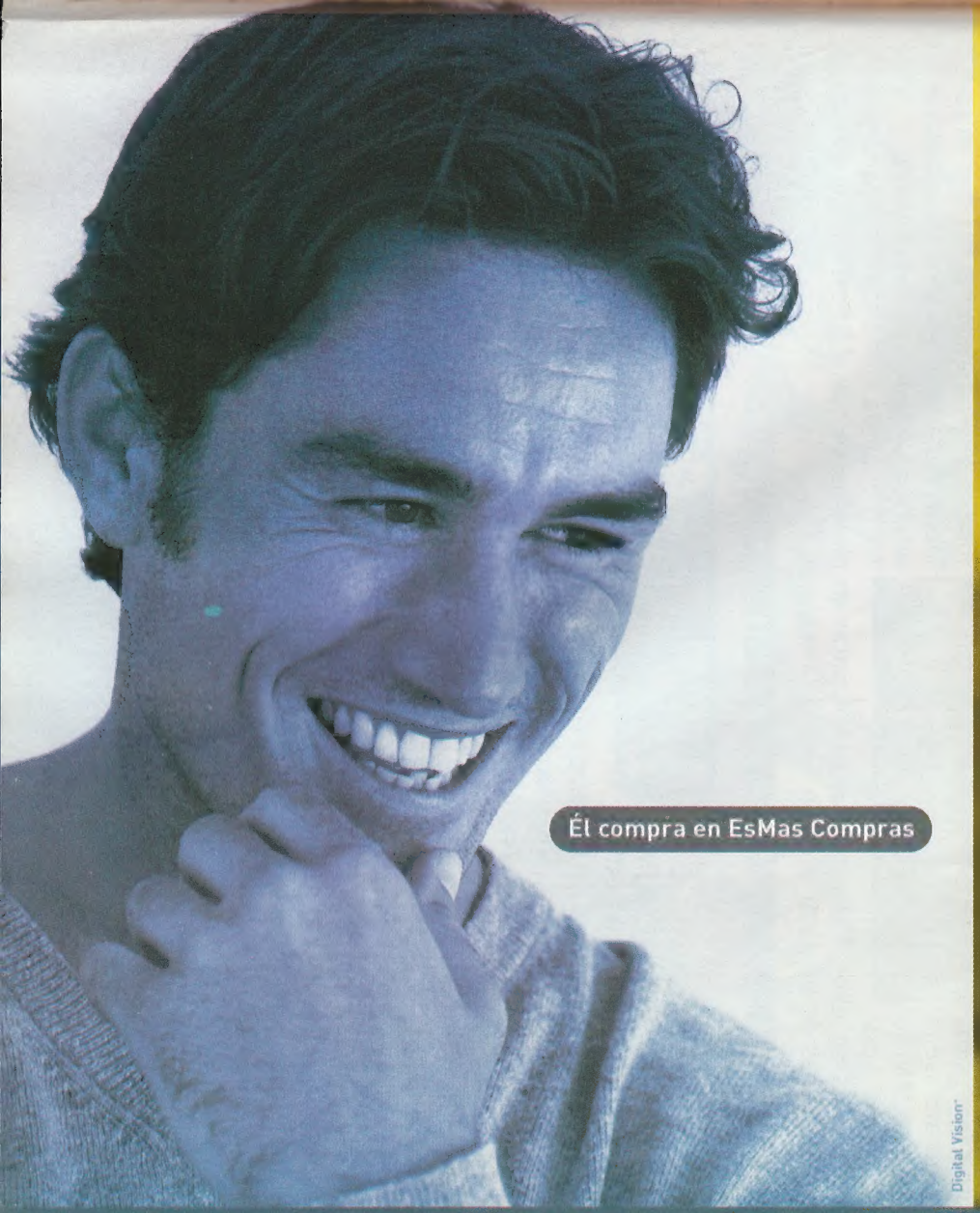
LUGAR DE PREMIACION:
TIENDA LIVERPOOL SANTA FE.

FECHA DE PREMIACION:
9 DE JUNIO DEL 2002

NINTENDO GAMECUBE

gamela México

"Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (PROFECO) mediante escrito de fecha 3 de diciembre de 2001. Para mayor información sobre la promoción llamar al 52-09-02-48. Cualquier incumplimiento repórtelo a la PROFECO".



La diferencia de una compra rápida, fácil y segura está en

www.EsMas.com/compras

es mas compras®

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Axy

Sé muy bien que ya tenía tiempo que no escribía en esta sección y tampoco mi estimadísimo Spot lo había hecho, pero ya nuevamente nos pondremos a trabajar para brindarte un punto de vista de todo lo que acontece en el gran mundo de Nintendo.

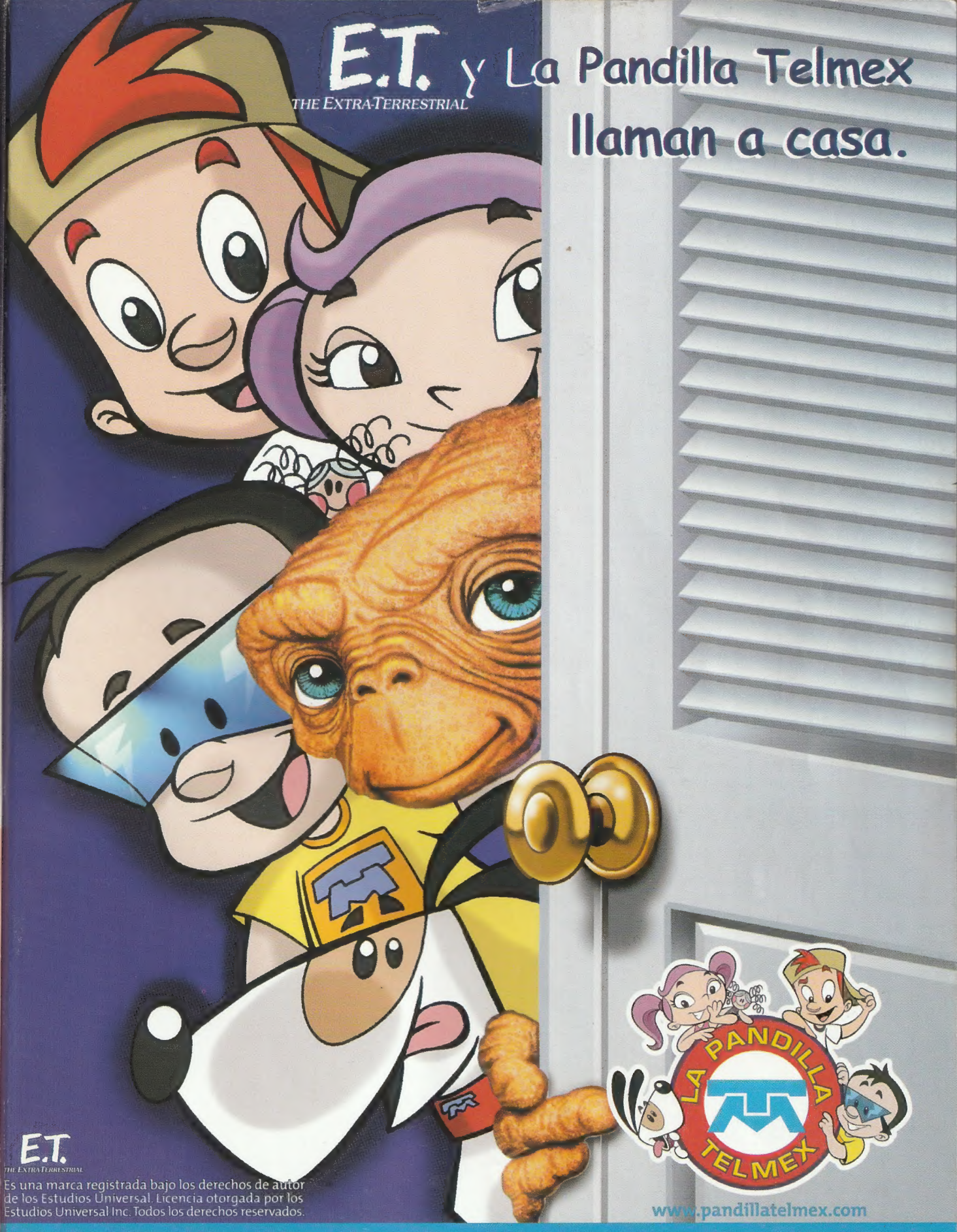
Por fin, ya solamente faltan unos días para partir hacia el gigantesco Centro de Convenciones de Los Angeles para ver lo que todos las compañías lanzarán en el resto del año en el E3. Hay muchos rumores, acerca de los juegos que se van a presentar como Blood Rayne, Turok Evolution, Mortal Kombat: Dead Aliance, Super Mario Sunshine... sólo por mencionar algunos de ellos. Pero los que más nos tienen con ganas de ya estar ahí son Resident Evil 0 (hay rumores de que se presentará en este evento y si hicieron lo mismo que con RE, ya no puedo esperar más), Capcom Vs SNK 2 (al contar con algunas características especiales para el GCN, no dudamos que también tenga un par de personajes extras), Eternal Darkness (pude ver un video previo al evento y me quedé perplejo al ver la calidad de la actuación en las voces), Metroid Prime (que se prometió desde el Space World 2001 que en este E3 se presentaría por primera vez el juego en sí, en vez de mostrar FMVs), pero el que más controversia ha acaparado a lo largo de algunos meses es definitivamente el prometido The Legend of Zelda que en palabras del mismo Shigeru Miyamoto se anuncia un juego sin precedentes.

No me queda más que comenzar a preparar las maletas, ya que el E3 está a la vuelta de la esquina.

ULTIMA PAGINA

Una vez más nos despedimos agradeciéndote tu preferencia. Este mes estuvimos algo apretados por brindarte un número especial en donde pudieras apreciar los grandes cambios que ha tenido una de las sagas más importantes de Nintendo, pero esto seguramente ya lo sabes porque ya tienes en tus manos nuestro número especial de The Legend of Zelda. Este mes, por fin nuestro estimado Crow, se decidió a lanzar su sección en donde se dedicará a analizar un poco la influencia de los videojuegos en otras formas de entretenimiento como lo son las películas, series televisivas, comics entre otras, así como el legado que han dejado estos métodos de entretenimiento en los videojuegos. Tanto él como nosotros esperamos que "El Ojo del Cuervo" sea de tu completo agrado.

Para el siguiente mes tendremos más juegos para el Nintendo GameCube así como grandes títulos para el Game Boy Advance y algunos previos entre los que tendremos al esperadísimo Fire Emblem para el GBA. Algunos TIPS y secretos para el King of Fighters EX: Neo Blood, Mariados de Wario Land 4, junto con nuestras acostumbradas secciones. Antes de irnos queremos mandarles un gran abrazo a todas las mamás en su día, aunque pensamos que debemos celebrarlas todo el año. Esto ha sido todo por el mes de Mayo y esperamos contar contigo en el siguiente mes, antes de que comiencen las grandiosas vacaciones de verano. Hasta la próxima.



E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL
Es una marca registrada bajo los derechos de autor de los Estudios Universal. Licencia otorgada por los Estudios Universal Inc. Todos los derechos reservados.

www.pandillatelmex.com

TELMEX

Acaba con ellos.

Siempre
una Rica Historia.

CHOCOLATE ES ENERGÍA